576 KByte

C–64 • AMIGA • PC

IV. évfolyam 1. szám, 1993. január

Ára: 138,– Ft



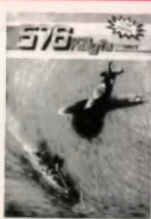
ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!

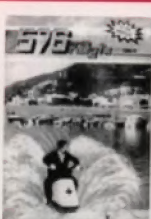

1990/1


1990/2


1990/3


1990/4


1990/5


1990/6


1990/7


1991/1

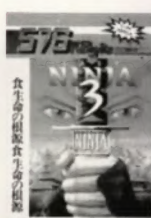


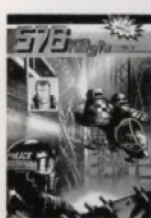
1991/2

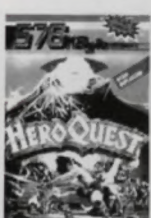


1991/3


1991/4


1991/5

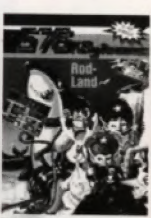

1991/6



1991/7-8


1991/9


1991/10



1991/11


1991/12


1992/1


1992/2


1992/3



1992/4



1992/5



1992/6



1992/7–8



1992/9



1992/10



1992/11



1993/1

Kedvezményes árak!

Az 576KByte visszamenőleg megvásárolható:
az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990. júniustól 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.
Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990/1-től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7–8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg!
Szimulátor különszám 100 Ft/db.
A fenti árakhoz portóköltség is járul!
Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf.: 132.

TARTALOM





Tisztelt Olvasó!

Eredményekben gazdag új évet kívánunk valamennyi játékos kedvű olvasónknak.

Köszönjük az elmúlt évben azt a sok levelet, amit küldtetek. Számos javaslatot megvalósítottunk, a kritikai észrevételeket megszívleltük, a dícsérő szavak stábunknak jól estek.

Ebben az évben is szeretnénk továbbfejleszteni lapunkat.

Februártól sok játékot, különböző akciókat tervezünk – természetesen sok-sok nyereménnyel. (A legújabb játékok pontos és remélhetőleg szellemes leírását persze megtartjuk.) Már csak azért is szeretnénk többet nyújtani – mert mint már decemberi számunkban jeleztük – kénytelenek vagyunk a lap árát jelentősen emelni.

Csak az előfizetőinknek tudunk egy kis kedvezményt adni. Aki egy évre fizet elő, az egy hónapot megtakaríthat. Tehát éves előfizetésnél 11-et fizet és 12 lapot kap!

Végül köszönjük a sok jókívánságot. Különösen örültünk, hogy most már nem csak a lapnak, hanem az 576 KByte Shop-nak is érkeztek elismerő levelek, ahol szlogenünk szerint „játszva vásárolhatsz." (Sőt januártól már kölcsönözhetsz is!)

Az új évben sok jó játékot, jó egészséget és sok szerencsét kívánok stábunk minden tagja nevében.

Balogh Zsolt

ISSN 0865—8226
Novotrans Nyomda '93
Felelős vezető: Várlaki Imre

'93/1

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin • Grafika Zilahy Sándor
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.

H Í R E K

Kezdjük a híreket a legelnyomottabb népréteg, a C64-es rajongótábor számára kedves újdonságokkal. Bombaként robbant be a közhiedelembe, hogy esetleg megjelenik az Amigán oly népszerű **Lemmings** a 8 bites gépre is. Örömömre szolgál, hogy világgá kürtölhetem a fantasztikus újságot: a hír igaz, lesz **Lemmings** C64-re! Hogy mikorra lesz kész, az még a jövő titka, de már megjelent az első preview a játékról, és olyan baró, hogy minden képzeletet felülmúl. A képernyő felépítése ugyanolyan, mint Amigán, a mozgások nagyon tutkók, a zene haláli, egyedül csak a képernyő tologatás nem annyira kifinomult, mint az elődön. Reméljük a következő hónapban már a teljes játékról is olvashattok a lapban.

Hamarosan megjelenik a C64-re a **Cool World** is, amely a Kim Basinger alakjáról mintázott rajzfilmfigura kalandjait fogja feldolgozni. A filmben nagyon csábos a csaj, remélhetőleg valami charmja megmarad a 64-es átdolgozásban is. Ugyanilyen filmadaptáció lesz a **Lethal Weapon 3** című akciójáték is az Ocean jóvoltából, ami, a hírek szerint még egy jó ideig várat magára, de már készül. A wrestling szerelmeseinek jó hír, hogy **WWF2** néven egy új és javított kiadású pankrációprogram lát hamarosan napvilágot szintén az Ocean gondozásában. Több és jobban animált mozdulatsor jellemzi majd az anyagot. Mindhárom játék természetesen Amiga-átiratban is megjelenik a közeljövőben.

COOL WORLD (AMIGA)





DARKMERE (AMIGA)



HISTORYLINE (AMIGA)



HISTORYLINE (AMIGA)



BATTLE CHESS 4000 (AMIGA)

Már csak napok kérdése, hogy piacra dobják a **First Samurai**-t és a **Streetfighter 2**-t C64-re. Képek már megjelentek róluk, és elég kecsegtetőek. Az Amiga-szekcióban egy rövidebb bemutatást is olvashattok az SF2-ről.

Néhány villanásnyi hír szalagcímekben. Tervezik még a következők átírását a jó öreg 8 bites gépre: **Alien 3, GEM'X 2, The Power 2, Batman Returns, PP Hammer 2, Rolling Ronny 2, Lawnmower Man, Rampart.** Szép kis összeállítás! Bárcsak igaz lenne...

Az Amiga-nyüstölők számára is van jó pár szívmelengető hírem. Még mindig csak demoverziók állnak rendelkezésre a US Gold által publikálásra kerülő **Streetfighter 2**-ből, de már ezek láttán is kiderül, hogy nem lesz akármilyen az anyag. Olyan bunyóba keveredhetünk, amiben már régen nem volt részünk. Tízféle harcos közül választhatjuk ki ellenfelünket, akik nem akármilyen fickók. Nyúlik a kezük-lábuk, ráz az érintésük, alig férnek meg az izmaik a bőrük alatt. Mindegyik más stílusban verekszik, kezdve a szumótól, a karatén keresztül, egészen a voodoo technikáig. Egy harcias kiscsaj is található köztük, aki úgy rugdos a kis szipkáival, hogy csak bírjuk kerülgetni...

Nem akármilyen ötlet pattant ki a Team 17 gárdájának agyából, amikor Supermant egy békával házasították össze és megalkották a **Superfrog** figurát. A mászkálós játékok közül manapság nagyon nehéz kiemelkedni, ezért egy cukira megtervezett hős már fél sikert jelent. A szuperbreki egy hatalmas labirintusba keveredik, ahol teknőcök, bőregerek és szellemek között kell lavíroznia. Az első képek alapján Sonic és Mario is felkötheti a gatyáját, mert olyan meleg az anyag.

Darkmere névre hallgat a Core Design fejlesztésében megjelenő arcade-adventure, ami a hírek szerint forradalmasíthatja a kalandjátékot, mint stílusirányzatot. A program erőssége a grafika és a hangeffektek lesznek, amivel a programozók az „abszolút



Sok olvasónk kérésének eleget téve elmondjuk:
Az **576KByte** *Shop a Margit-híd pesti hídfőjétől a Pozsonyi úton 200 méterre található.*

STREETFIGHTER 2



hangulatot" kívánják elérni. Sikolyok, hörgések, kocsmazaj, és ehhez hasonlók, attól függően, hogy főhősünkkel, Ebryn herceggel milyen helyiségbe toppanunk. A történet dióhéjban: egy mágikus felhő halad végig Darkmere királyság felett, és amerre elhalad, minden gonoszságba burkolódzik. Rejtélyeket megoldva és az elfajzott ellenfeleinket legyőzve kell a királyságot a romlottságtól megszabadítanunk.

Az Electronic Arts újabb rohamra indult a harci játékok szerelmeseinek meghódítása céljából, és programozói rohamléptekkel dolgoznak a Megadrive-ról már ismert játék, a **Desert Strike** átiratán. Aki nem ismerné, annak elég annyit elmondani, hogy a DS nem is shoot"em up, nem is szimulátor, hanem a két stílus baromira eltalált keveréke. A grafika egy hangyányit elüt az elődtől, de a sebesség, a hangulat, és a hangok megtévesztésig hasonlók.

A Thalamus, a nagy Taktikus, hamarosan megjelenteti Amigára is a C64-es egyik legnagyobb sikerprogramját, a **Creatures**-t. A hónapokig listavezető előd nyomdokaiba kíván lépni a konverzió is, amire minden esélye meg is van. Csak zárójelben jegyzem meg, hogy elég egyedi az eset, hogy valamit C64-ről konvertálnak át Amigára és nem fordítva. Egy nagy ugrás a stílusok között: golf következik. Hamarosan megjelenik a Crandslam házatájáról a **Nick Faldo's Golf**, ami, a szoftverház állítása szerint, méltó ellenfele lesz a Links-nek, vagy a Microprose Golf-nak. Kezelése pofonegyszerű, megnyerése viszont kemény dió. A pályák egy újtípusú 3D-grafika generáló rendszerrel készültek, a figura mozgása pedig videófelvételek felhasználásával lett kialakítva. Lapzártakor kaptuk az örömteli hírt, hogy a játék átirata készül C64-re.

A tízfős német fejlesztőgárda, a Blue Byte, úgy látszik, hogy a stratégiai programokra specializálta magát, hiszen hamarosan piacra dobják a **Historyline** című eposzukat, ami egy Soha Meg Nem Nyert Háborúról szól majd. Érdekes, hogy ennyire foglalkoztatják őket a Világháborúk, mivel annak idején a történelem az ő hátrányukra alakult. Az 1914-1918-ig tartó időszakot felölelő programban két térfélen folyik majd a küzdelem: egyrészt a Battle Isle-ból ismert haxagontáblán történik maga a háború, illetve az egyes ütközetek háromdimenziós „csataszimulációban" játszhatók le. Remélhetőleg lesz elég energiánk, hogy a következő számban egy komplett leírást közöljünk a stratégiai gyöngyszemről.

Azt hiszem, hogy nem kell sok szót vesztegetnem a következő program bemutatásakor. A neve mindent elárul helyettem. **Elite 2.** Bátran állíthatom, hogy egyike a legkomplexebb, legbriliánsabb, és legnagyobb projekteknek, amit valaha is készítettek számítógépre. 100 000 fényévnyi területet ölel fel a program, a benne található planéták száma (ki sem tudom mondani) 100.000.000.000 körüli. Erre mondjuk nem fogadnék senkivel, de biztos, hogy marha sok van benne. Űrkalózok százai, űrhajók tucatjai, bányabolygók, kereskedelmi bázisok és mindenféle földi (avagy földönkívüli) jó.

Az év első néhány hónapjának újdonsága lesz az Empire jóvoltából a shopokba kerülő **Dragon's Lair III The Curse of Mordread.** Ezek szerint az első kettő sikerei arra sarkallták a fejlesztőket, hogy egy újabb rész kidolgozásába kezdjenek. Hírek szerint közel 60 jelenetet foglal majd magába a rajzfilmjáték. Kíváncsian várjuk a végeredményt...

Utoljára még két apró hír a gondolkodók számára: megjelenik hamarosan a **Battle Chess 4000,** és a világszerte ismert és kedvelt táblás szójáték, a **Scrabble.** Az első a megnyitásairól és a végjátékairól lesz híres, a második pedig a példátlanul széles, 125.000-es szókészletéről, amiben még olyan elvetemült szavak is lesznek, mint „dude", „hotshot". Valamennyi program az év első hónapjaiban várható.

Zolee



SUPERFROG (AMIGA)

Az evolúció rögös útján

Humans

A Humans híre már jóval megelőzte magának a játéknak a megjelenését. A forgalmazó Mirage nem győzte eleget dicsérni a készülő játékát, így hát amikor kezembe került a kész verzió, kiváncsian töltöttem be az Amigámba.

A program elején valami ilyesmit olvashatunk: „Még sohasem láttál ehhez hasonlót." Elismerem, ilyet még tényleg nem láttam: a játék hosszú, unalmas, és továbbnyomhatatlan introjában a Mirage cég neve négyszer villan fel a képernyőn. Hát kérem az rendben van, hogy a játékos tudja hogy ki forgalmazza a játékot, de azt hiszem ez egy kicsit túlzás. Azonban aki mindezt kivárta, egy egész kellemes kis játékkal találja magát szemben.

A játék célja talán már mindenki előtt világos: az evolúció rögös útján az emberré válást kell elindítanunk. A programban – a nehézségi szinttől függően – meghatározott létszámú törzzsel indulunk amellyel a pályákat adott idő alatt kell teljesítenünk. Törzsünk létszáma természetesen nem egyenlő azzal a számmal ahány embert a képernyőn irányíthatunk, mivel egy pályán általában csak annyi ember van, ahány a szint megoldásához feltétlenül szükséges. Embereink közül a funkció- vagy a cursorbillentyűkkel választhatjuk ki az éppen irányítani kívánt figurát. A tárgyakat felvenni, ill. használni a Return-nel tudjuk, a cselekvések közül válogatni pedig a Space-szel lehet. Az irányítás egyébként joystickkel történik. Egy-egy szint megoldása után pályakódot kapunk, így mindig az utoljára abbahagyott pályát folytathatjuk. Itt jegyzem meg, hogy előfordulhat egy elég idegesítő dolog: ha például egy pályát végig tudunk vinni úgy, hogy a végére mondjuk csak öt emberünk marad, viszont a következő pályához nyolc ember kell, akkor szépen betöltődik a game over-sequence, pályakód pedig sehol. (Hogy ilyenkor miért nincs pályakód, azt valószínűleg csak a játék programozói tudják.)

Mint tudjuk, az ember kiemelkedése a természetből ott kezdődött, hogy elkezdett tárgyakat készíteni, és használni. Nos az első pálya rögtön egy fontos tárgy, a lándzsa feltalálásával indul. Itt még az „embertornyon" kívül nem nagyon tudunk mit csinálni, így ez nem hiszem hogy gondot okozna bárkinek is. A lándzsát aztán majd rúdugráshoz, valamint fegyverként használhatjuk. A következő fontos esemény a tűz felfedezése lesz, amellyel az utat elrekesztő bokrokat égethetjük el, valamint a dinoszauruszokat riogathatjuk. Majd feltalálhatjuk a kereket, megszelidíthetünk elsőként egy dinoszauruszkölyköt, végül felfedezhetjük a magas helyek megmászásához nélkülözhetetlen kötelet. Később korabeli királynőket szabadíthatunk ki ellenséges törzsek karmai közül, valamint néhány pályán szobrokat találhatunk. Mindezeket a fontos eseményeket a program néhány jópofa aninációval is bemutatja. A pályák nagy részénél azonban csak egy bizonyos helyre, egy piros kapcsolóhoz kell eljuttatnunk egy emberünket. Találkozhatunk a talajjal egyező színű kapcsolókkal is, ezekre némi súlyt rácipelve (értsd: néhány embert, vagy néhány kőkereket) falakat tüntethetünk el. A szinteken ezeken kívül cél lehet még a foglyul ejtett emberek kiszabadítása, és a dinoszauruszok megölése is. Néhány pályán embereink között megjelenik egy varázsló is, akivel a többi embereinkből használati tárgyakat varázsolhatunk.

A programon a kiadott preview óta sokat javítottak, azonban még így is találtam benne két kisebb hibát. Az egyik csak esztétikai (a leeresztett kötél mellől emberünket el tudja vinni a madár), viszont a másik – nevezetesen, hogy a mocsaras pályán a lándzsa néha egész egyszerűen átesik a pallón – elég idegesítő. Kisebb hibáitól eltekintve azonban azt kell hogy mondjam, a Humans valóban egy remek szórakozást biztosító játék. Akik szerették pl. a Lemmingst azoknak ez is biztosan tetszeni fog. A grafikára sem lehet panasz, a zene és a hanghatások pedig jól illeszkednek a program hangulatához.

A játék során számomra a legnagyobb meglepetést talán az okozta, hogy a beharangozott több mint 100 szinttel ellentétben, a három lemezen mindössze 80 pályát találtam. Az mondjuk más kérdés, hogy ennyit végigvinni se semmi. Befejezésül akik teljes mértékben önállóan kívánják a játékot végigcsinálni, azok most lapozzanak tovább mivel néhány pályakód következik:

10: MILESTONE, 20: SMART, 30: MALCY MALC, 40: BANANNA MOON, 50: RANGERS, 60: PROMISED LAND, 70: NIN, 80: BYE BYE BYE

Vári Zoltán

FOTÓ: PC





CSEPŰ, LAPU, GONGYOLA

avagy sportprogram-összeállítás C64-re

C-64

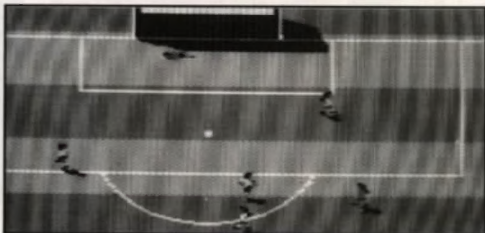
C-64

Az első pályán egy PLAZMA BALL nevű játékos indul a Flair Sofware színeiben. Jól megtermett legény, egy teljes lemezt elfoglal és az „I Love Baseball” felirat díszeleg a sapkáján. Na de komolyra fordítva a szót; egy jövőbeli baseball programról van szó, amiben a következő szabályok alapján játszhatunk: mindkét csapat (1 vagy 2 játékos) 16 főből áll, de csak 11-en vannak a küzdőtéren, öten cserejátékosok. Szükség is lesz rájuk, mert vérremenő csaták szemtanúi lehetünk a játék során! Állítsuk fel a térfelünkön embereinket, majd az ellenfél is felsorakozik. A labdát passzolgatva kell touchdown-t elérni a szemközti kapuban. Az ellenfél játékosát le is üthetjük; ebben rejlik a játék sava-borsa. Ezt úgy érhetjük el, hogy labdatovábbítás helyett játékosunkkal az ellenfél egyik tagját jelöljük ki célpontnak. A közelharc kimenetelét akár saját szemmel is végigkövethetjük. Ajánlatos persze egy-egy ilyen akció előtt az INFO ikont használni, hogy megtudjuk az erőviszonyokat.

A Zeppelin biztos akart lenni a dobogós helyezésben, ezért nem bízott semmit sem a véletlenre. Három programmal nevezett be a képzeletbeli versenyünkbe. Az első alkotás címe GRAEME SOUNERS INTERNATIONAL SOCCER. Első ránézésre azt hihetnénk, hogy hangyák rohangásznak a képernyőn, de ne próbáljuk lesöpörni őket onnan, mert ezek nem rovarok, hanem a kétszer tizenegy aprócska játékos. Lenyűgöző az aprócska focisták mozgékonysága, és alig hihető, de igaz: baromi szórakoztató velük a játék. Ha gólt rúgunk, fergeteges animációval őrjöngenek örömükben, a becsúszásaik pedig utánozhatatlanok. Ha egyedül játszunk a számítógép ellen, akkor jól kössük fel a gatyánkat, mert hamar ránkhúzhatja a vizes lepedőt (azaz úgy elver, hogy a fülünk is kettéáll)...

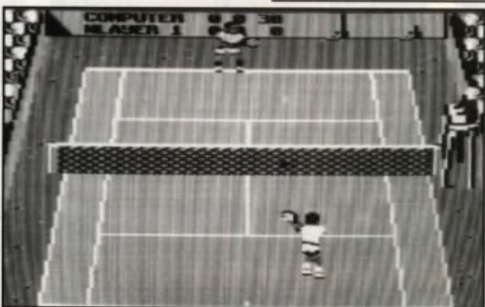


WORLD RUGBY



GRAEME SOUNERS INTERNATIONAL SOCCER

INTERNATIONAL TENNIS



Második Zeppelin csapattag a WORLD RUGBY névre hallgat. Aki rajong a menedzserprogramokért, az ugrálni fog örömében, mert baró az anyag. Minden van benne, ami egy tisztességes menedzser-stuff alapkövetelményei közé tartozik: statisztika, csapatválasztás (ahol a játékosok erős és gyenge oldalait is figyelembe tudjuk venni), orvosi jelentés az esetleg sérült játékosokról, tréning, mérkőzések lejátszása (amiben a csúcspontokat meg is nézhetjük), és végül a legfontosabb, a bajnokság állása.

És a titkos esélyes még csak most következik! A címe INTERNATIONAL TENNIS. A hétköznapi cím mögött egy fantasztikusan eltalált program húzódik meg. Jómagam is annyira belefeledkeztem a program tesztelésébe, hogy majdnem lekéstem a Szombszédokat (de ez nem igaz...). Fűvön, salakon, vagy műanyag pályán játszhatunk, ami a labda pattanási magasságát és sebességét befolyásolja. A tűzgomb és a joystick megfelelő irányba való húzásával csavarhatunk, ívelhetünk, röptézhetünk, vagy leüthetünk. Kezdőknek a keményebb talajt ajánlom, alacsonyra állítva a számítógépes ellenfél tudásszintjét. A Clay Court talajon és nehéz ellenféllel szemben még a profik is könnyen a padlóra kerülhetnek, mivel ilyenkor a gép nem ismer menthetetlen labdát. Mi viszont könnyen a „fűbe haraphatunk”...

PLAZMA BALL



Vélhetőleg jókora űrt sikerül most betömködnöm a következő sportjáték összeállítással. Ugyanis hatalmas panaszáradat öntött el bennünket, hogy a sportosabb rajongókat elhanyagoljuk. Na hát ez ennyire lecsupaszítva nem igaz,mivel a semmiről nem lehet oldalakat írni. C64-re manapság nagyítóval kell keresni az ilyen jellegű anyagokat, de most végre sikerült egy kisebb csokrot összeszedegetnem az évvégi hajrában kiadott programokból.

Zolee

1945

Németország

CAMPAIGN



FOTÓK: AMIGA





A T34-es orosz harckocsi parancsnoka már érezte, hogy lóg valami a levegőben. A felderítés adatai szerint ebben a poros kis faluban több erős német páncéloskötelék ásta be magát, de eddig semmilyen ellenállásba sem ütköztek, így a legtöbben úgy gondolták, hogy a helységet az ellenséges főparancsnokság már rég kiürítette. Tulajdonképpen minden jel erre utal, de valami még sincs rendben itt, gondolta az orosz katona, miközben tankjával gyors tempóban robogott végig a főutcán. Idegesen kémlelt ki a toronyból, de nyomát sem látta ellenségnek. Már kezdett volna megnyugodni, amikor egy baloldali keresztutcából éles zajt hallott. Dermedten fordult balra, és pont egy német nehézharckocsi páncéltörő lövegével találta magát szembe. Még hallotta a német nyelvű parancsot, de akkor már mindegy volt. Vesztett.

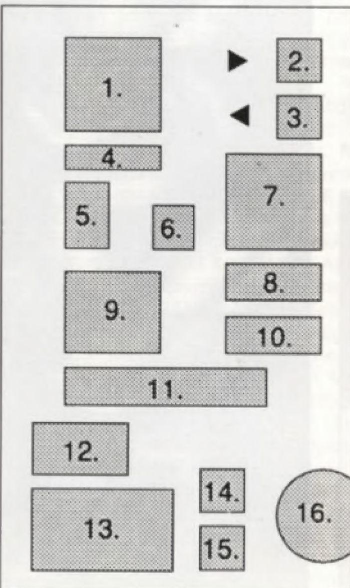
Nem tudom ki hogy van vele, de nekem már nagyon hiányzott egy igazán jó, kifejezetten a II. világháborúval foglalkozó stratégiai program, ami egyszerre reális és jól játszható. És most végre hosszú várakozás után megjött a stratégiai játékok új császára, az abszolút legjobb, a Campaign. Az már az egészen fantasztikus introból is kiderül, hogy nem valami tucatjátékról van szó, de maga a játékmenet még ennél is lenyűgözőbb. Nem is ömlengek tovább a programról, inkább mindenki próbálja ki MINDENKI maga. Megéri!

A térképen a hadosztályokat és flottákat kis körök jelölik (sárga a saját, piros az ellenséges egység). A kis téglalapok repülőterek, az úton lévő repülőgépeinket keresztek, a konvojokat pedig háromszögek szimbolizálják. A bal gombbal választhatunk ki egy egységet, a jobb gombbal pedig a célját adhatjuk meg. Szárazföldi hadosztályoknál választhatunk, hogy a kijelölt helyre induljon az egység (Move), vagy pedig vegye azt tűz alá.

IKONOK

1. Kicsinyített térkép az egész játéktérről.
2. Térkép kimentése.
3. Térkép betöltése.
4. Az 5. ikonnal együtt használva lekérhetjük a szárazföldi csapataink listáját. A kis arcnál állíthatjuk be, hogy ki irányítsa az egységet (sárga - számítógép, kék - mi), a jobb gombbal információt kérhetünk a hadosztályról, itt a breakdowns mutatja a sérült járműveket, a fuel az üzemanyagot, az amunitions a muníciót, a vehicles pedig a járművek számát.
5. Lista az éppen aktuális seregrészről (szárazföldi, légi, tengeri).
6. Itt láthatjuk, hogy éppen melyik fél csapatait irányítjuk.
7. Légierő, repülőtereink listáját hívhatjuk le. Egyik repülőterünket kiválasztva megnézhetjük az ott lévő gépeket. A repülőket a bal felső sarokban lévő keresztre téve tudjuk egy támadó csoportba sorolni. Miután összeszedtük a kívánt gépeket, lépjünk vissza a térképre és a jobb gombbal adjuk meg a célpontot.
8. Lista a tengeri flottáinkról.
9. Itt tudjuk gyáraink termelését beállítani. Gyárainkat kis négyzetek jelölik a térképen. Az óra ikonra clickelve nézhetjük meg, hogy a kiválasztott termékből mennyi időbe kerül 1 db legyártása. A kis arc melletti szám mutatja, hogy mennyit kell az áruból legyártani, hogy egy konvojjal a frontra juttathassuk.
10. Konvojok listája. A konvojok szállítják a gyárakból a létfontosságú utánpótlást a harcoló csapatokhoz. A konvojnak csak kívánt hadosztályt kell megadni célnak, az átrakodás automatikusan történik.
11. A játék sebességét állíthatjuk be.
12. Belépés szerkesztő-üzemmódba, itt tudjuk az éppen aktuális küldetést átszerkeszteni.
13. Nagyítás (bal gomb) - kicsinyítés (jobb gomb).
14. Az idő múlását tudjuk megállítani és újraindítani.
15. Hang ki/be.
16. Az idő gyorsítása.

1. ÁBRA



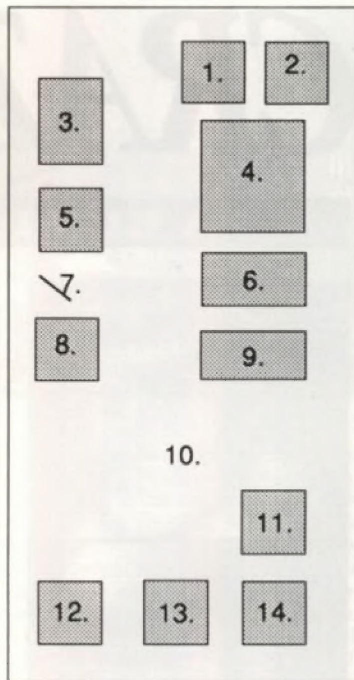


FOTÓ: AMIGA

CSATA

A játékban szárazföldi, tengeri és légi csatákat is vívhatunk. Az ütközet előtt megnézhetjük az egymással szembenálló erőket, majd választhatunk, hogy a csatát mi irányítsuk-e (Manual) vagy a gép (Automatic). Az utóbbi esetben nekünk semmi dolgunk nincs, a harcba egyáltalán nem szólhatunk bele, úgyhogy ezt az opciót csak akkor érdemes használni, ha túlerőben vagyunk, egyébként mindig magunk irányítsuk a csatát. Sajnos tengeri és légi csatánál mindig a gép játssza le az ütközetet, mivel a szerzők érthető módon nem tudtak a játékba belegyömöszölni még egy repülőgép és hajószimulátort. Ha mi irányítjuk a csatát, rögtön egy új térképet kapunk. Itt a villogó pöttyök az aktív, a világítók pedig a megsemmisített járműveket jelölik, a keresztek mutatják az egyes egységek célját, a barna vonalak utak, a fekete körök pedig aknamezők. A bal gombbal választhatjuk ki a vezértankunkat (szürke pötty), a jobb gombbal pedig az összes járművünket egy helyre irányíthatjuk. A jobb oldali ikonok (2. ábra):

1. A játék gyorsaságát állíthatjuk be.
2. Akár a főmenüben.
3. Visszavonulás, ilyenkor az összes egységünk fejvesztve menekülni kezd és a csatát természetesen elveszítjük.
4. Légitámogatás, csak akkor kérhetünk, ha van a közelben repterünk.
5. Lista a hadosztályunk járműveiről.
6. Tüzérségi támogatás, csak akkor lehetséges, ha a hadosztályunkban tüzérség is van.
7. Iránytű, nincs túl sok értelme.
8. A játék különböző paramétereit állíthatjuk be. A felső sorban lévő ikonok jelentése balról jobbra:



2. ÁBRA

1. A jelenlegi konfiguráció kimentése lemezre.
2. A grafika finomságát állíthatjuk be.
3. Automatikus vagy „kézi vezérlésű" utánpótlás. Egyszerre csak 16 járművünk vehet részt a csatában, ha ezt az opciót automatára állítottuk, a kilőtt páncélosaink helyére folyamatosan újabbak érkeznek, ha nem, a járműveink listájából nekünk kell kijelölni mindig az utánpótlást.
4. Itt adhatjuk meg, hogy a légitámadásokat a gép vagy mi irányítsuk.
5. Akár az előbbi, csak itt a tüzérségi támogatásról van szó.

Automatic/Manual strategy: itt állíthatjuk be, hogy mi vagy a gép irányítsa a hadmozdulatainkat.

Manual/Automatic driver: azt adhatjuk itt meg, hogy 3D-ben a vezértankunk automatikusan menőverezzen, vagy pedig mi irányítsuk.

Manual/Automatic gunner: akár az előbbi, csak itt a torony mozgatását állíthatjuk be.

A legalul lévő tankon a billentyűzetet adhatjuk meg, amivel 3D-ben a vezérpáncélosunkat irányítjuk.

9. Belépés 3D-be, azaz a vezértank pilótafülkéjébe.
10. A jelenlegi vezértank képe.
11. A tank épségét jelzi.
12. Üzemanyag.
13. Lőszer.
14. Tankunk állapota (Move – mozog, Stop – áll, Dig-in – beásta magát).

T.J.

PC	AMIGA
GRAFIKA	90
ZENE	71
JÁTSZHATÓSÁG	93
Összesen	89

CRAZY CARS 3

A KICSI KOCSI ÚJRA SZÁGULD...

Felbőgnek a bivalyerős motorok, kipörögnek a 205-ös gumik, elstartol az őrült futam valamennyi versenyzője. Nyomukban már csak az égett gumi szaga és átláthatatlan porfelhő terjeng. Kezdetét vette az évszázad legőrültebb autóversenye, amely átszeli egész Amerikát és tétje sem akármi: akár százezer dollár is ütheti a markát annak, aki elsőnek szakítja át a célszalagot Alaszkában. Megtévedt cowboyok, mindenre elszánt hippik, lecsúszott rockerek és börtöntöltelékek küzdelme ez.

Miután kiválasztottuk a legszimpatikusabb dzsigolót a 20 versenyző közül, megjelenik a főképernyő az Államok térképével. A rajta levő csillagok jelzik az elvileg kiválasztható indulási pontokat. Azért „elvileg", mert csak oda tudunk benevezni, ahol ki tudjuk pengetni a kért összeget. Kezdjük hát az alacsonyabb színvonalú menetekkel, majd folyamatosan egyre flúgosabb futamokban tudunk majd részt venni. A garázst és a shopot előszeretettel látogassuk, mert nélkülözhetetlen javításokat végezhetünk el és extrákat vehetünk a Lamborgini Diablonkra. A verseny győztesének felajánlott díjon felül még a résztvevőkkel is tudunk fogadni a küzdelem kimenetelére. Ha úgy saccoljuk, hogy kenyérre kenjük valamennyi ellenfelünket, akkor nyugodtan tornázzuk fel a fogadás összegét. Mindegyikőjük önérzetes a végletekig, úgyhogy nem fog visszalépni egy simaképű jenki elől.

Maga a verseny már inkább átlagos, mint kimagasló. Próbáljuk ellenfeleinket melléjük érve lelökdösni a pályáról, ezzel is bebiztosítva a győzelmünket. A hosszú egyenesekben használjuk a turbót, amivel megközelíthetjük a 300-as álomhatárt is. Amint felgyorsultunk a maximális sebességre, elengedhetjük a joyt, mert automatikusan tartja a sebességet a járgány, és csak a kanyarbavételekre és a tragacsok kikerülésére kell koncentrálnunk. Ez egyébként nem lesz túl nehéz feladat, mert egy kicsit könnyűre sikerült a játék. Izzadt tenyér nélkül végig lehet repeszteni a 10 pályán, anélkül, hogy egyszer is elkapnának a zsaruk, vagy ne dobogós helyen végeznénk.

Ezért azt mondanám róla, hogy az átlagosnál kicsit jobb, de a „jó" szintre rakott lécet már leveri. A bevezető grafika Amiga színvonalú, de a játék maga hangulatában és színvonalában elmarad a várakozásoktól. Egy kicsit kevesebb cicoma, és egy picit jobban kidolgozott játékrész sokkal nagyobb tetszést aratott volna.

Zolee

FOTÓ: C64



FIRE FORCE



FOTÓ: AMIGA

Tudom, hogy újságunk egyik számában már említést tettünk a most ismertetésre kerülő Fire Force-ról, azonban úgy érzem, hogy ez a program még feltétlenül megérdemel egy kis figyelmet.

Zolee azt írta erről a játékról, hogy „nem túl intelligens anyag". Ezt persze én sem vitatom, azonban azt mondom, hogy amennyire egy kommandós játék intelligens lehet, annyira a Fire Force az is. Mert ugye ha egy cég egy ilyen stílusú játékot akart a piacra dobni, eddig nagyjából a következő volt a recept: végy egy izompacsirtát, tegyél mögé szép színes háttereket, szórjál el a pályán extra fegyvereket, s persze bőven tegyél bele ellenséget is, és már indulhat is a csihi-puhi. Az már hosszú ideje eszébe se jutott egy cégnek se, hogy esetleg valamilyen értelmes küldetést is rakjanak a játékukba. Ez az tehát, amivel az ICE többet alkotott a vetélytársainál.

Miután feliratkoztunk a névtáblázatba, négy küldetés közül választhatunk. Ez persze nem az összes, ha mindet teljesítettük, újabbakat kapunk. Ezen a képernyőn is elolvashatjuk az egyes küldetések fő célját, de ha a kis nép melleti „I" betűre clickelünk, akkor bővebb információt is kaphatunk. Amit még erről a screen-ről érdemes megjegyezni, az a RENDEZVOUS felirat mellett látható időpont, mivel addigra az adott megbízást be kell hogy fejezzük, azaz a pálya végénél kell tartózkodnunk. Ellenkező esetben ugyanis az „Ütközetben Eltűnt" cím megkapásával fejeződik be a pályafutásunk. A küldetések nem csak a hátterekben különböznek egymástól, hanem különböző stratégiát is igényelnek. Így például ahol túszokat kell kiszabadítanunk, célszerű hogy ha nem verjük fel az egész ellenséges tábort géppuskazajjal, hanem csak a késünket használjuk. Ha mégis lövöldözni kezdenénk, abban a pillanatban a foglyokat elviszik máshová. Ahol azonban mondjuk egy hidat kell felrobbantanunk, ott nyugodtan zajonghatunk kedvünk szerint.

Miután kiválasztottunk egy missziót fegyverezzük fel magunkat az ARMOURY ikonnál. Itt mindenki kedve szerint válogathatja össze a fegyvereit. Egy jótanács: a legtöbb küldetésben vegyük magunkhoz az M60-as géppuskát. Igaz, hogy nagyon nehéz fegyver, így kevesebb dolgot tudunk rajta kívül magunkhoz venni, de viszont nagyon tud kaszálni. Természetesen a különböző fegyverekhez különböző töltények kellenek. Ha végeztünk a fegyverek kiválasztásával, EXIT-tel menjünk ki, és BEGIN MISSION-nel kezdjük a játékot. Innen most már minden csak az ügyességünktől függ.

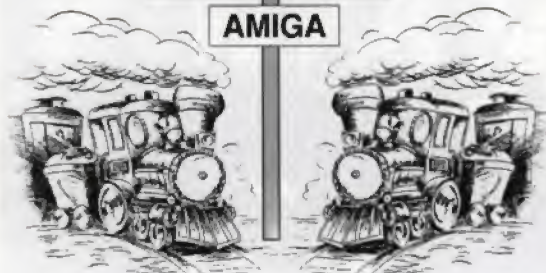
A játékban a vízszintesen scrollozódó terepen kívül be lehet menni sátrakba, ill. épületekbe is, s azokon belül –lépcsőkön keresztül – le és fel is tudunk közlekedni. Itt említeném meg, hogy néhol ládák mögött, észrevehetetlenül vannak elhelyezve a lépcsők. A funkció billentyűkkel választhatjuk ki használni kívánt fegyverünket. Az F7-tel távirányítású robbanószerkezeteket rakhatunk le (ha van nálunk) amelyeket aztán a megfelelő sorszám lenyomásával hozhatunk működésbe. A Help billentyűvel gyógyíthatjuk sérüléseinket, ha van nálunk elsősegély csomag. Fegyvereket akció közben is találhatunk, amiket a SPACE-szel tudunk felvenni. Ezen kívül ugyanígy - a szóköz segítségével - a halottakat is megszabadíthatjuk a felesleges fegyvereiktől. Ha pedig egy szintet sikerült hamar befejeznünk, akkor az „A"-t lenyomva a időt felgyorsíthatjuk.

Mint az az eddig leírtakból kiderült, a Fire Force talán a legjobb kommandós játék ami eddig Amigán megjelent. A grafikára ugyan nem mondhatni hogy bombasztikus, de a program stílusához pont megfelelő. A hanghatások viszont nagyon jól sikerültek, élethűségükkel nagyban hozzájárulnak a játék remek hangulatához.

AMIGA		Összesen
GRAFIKA	78	90
ZENE	80	
JÁTSZHATÓSÁG	95	

FOTÓ: AMIGA





A gombamódra szaporodó és mindig dugig tömött biliárdtermek is jelzik, hogy nem csappant meg az érdeklődés a szabadidő ilyeténképpen történő eltöltése iránt. Sőt! Éppen ezért kapóra jött, hogy megjelent egy minden eddigi szimulációt felülmúló biliárdprogram, a POOL. Olyan élethűre sikerült benne minden effekt, hogy szinte kipottyannak a golyók a képernyőről. Még a Jimmy White's Whirlwind Snooker mellett is megállja a helyét, ami nem kis szó, mert azt az eddig megjelent legjobb biliárdprogramnak tartják. Háromféle játékstílus közül választhatunk, aszerint, hogy melyiket szoktuk meg a cigarettafüstös helységekben játszva. Zoom, a golyó valószínű irányának kiszámítása, trick-shot editor, egyszerűen beállítható felül/oldalnézet, stb. Egyszóval minden a helyén van. Mókás ötlet: a labdák, ha túl sokat totojázunk, pislognak, öltögetik a nyelvüket. Marha jó!

A most következő játékhoz – viccen kívül – űrhajós vizsga kell. A Vektor Grafix elkészítette eddigi pályafutásának talán legjobban kidolgozott és legkomplexebb szimulátorát, a SHUTTLE-t. A NASA által szponzorált fejlesztés majd egy évig tartott, de meg is lett az eredménye. A szimulátor valódi körülmények között enged betekintést az amerikai űrhajó irányításába. Számtalan feladatot kell megoldanunk ahhoz, hogy az űrsikló életének minden egyes fázisát kitanulva, egy titkos küldetést (kém-műhod földkörüli pályára állítását) is elvégezhessünk. Még jó, hogy nem kell dehidratált tápszert ennünk, vagy a vákuum-vécét kipróbálnunk a játék során. Ennek ellenére embert próbáló feladat a játék kezelésének teljesfokú elsajátítása.

Hogy mit ki nem találnak a programozók, hogy kelendőbbé tegyék a portékájukat! Például a ROAD RASH motorversenyben nem egyszerű taktikai verseny folyik a résztvevők között, hanem szó szerint fizikai küzdelem. Üthetjük, rúghatjuk menet közben a másikat, miközben, nyomjuk a gázt, ahogy a csövön kifér. Ne lepődjünk meg azon sem, ha keresztben az úton teherautók száguldanak el előttünk. A szimulátor jelleg egy kicsit megfakult emiatt, de kit érdekel, ha jól elcsépelhetjük a másikat. Én legalábbis nagyon élveztem...

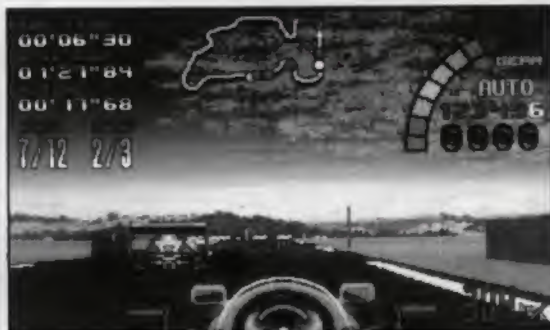
Hasonlóan érdekes elemekre épül a Thalion gondozásában megjelent NO SECOND PRIZE. Mindent vektorgrafikával oldottak meg, a pályától kezdve, a környezeten át, a motorosokig. Ez azt eredményezte, hogy a versenyzők csak sematikusan vannak megrajzolva, de ennek segítségével egy csöppet nő a sebesség. Valamit valamiért. Majd a rajongótábor eldönti, hogy eredményes volt-e ez a vezércsel. Én meg voltam elégedve a végeredménnyel.

RAMPART névre hallgat az a logikai-stratégiai-akció gyurma, amit a Domark dobott piacra. A játék célja, hogy ellenfelünk felépített várfalait tüzérségünkkel adott idő alatt, amennyire csak lehet leromboljuk. Ezután mindketten lázas építkezésbe kezdhetünk, hogy a Tetris-szerű elemekből ismét zárt falat varázsoljunk kastélyunk köré. Aki gyorsabb, ügyesebb és taktikusabb, az a nyerő. Ha egy haverunkkal játszunk, feledhetetlen élmény, ha a számítógép ellen, biztos sikertelenség, mert ő túl jó hadvezér. Úgyhogy mielőtt beszerezzük a játékot, keressünk egy barátot is.

Mintha a Paradroid elevenedett volna meg a képernyőmön, amikor betöltöttem a Psygnosis új lövöldözős anyagát, a CYTRON-t. Az extra-fém effektek, hanghatások rögtön felkeltetik az ember érdeklődését. Röviden a sztori: egy kutatóbázist, ahol világhírű professzorok dolgoztak, idegen lények szállnak meg. A menekülő tudósok megmentésére egy univerzális robotjárművet küldenek ki,



ROAD RASH (FOTÓ: AMIGA)



NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP (FOTÓ: AMIGA)



INDY IV ARCADE (FOTÓ: AMIGA

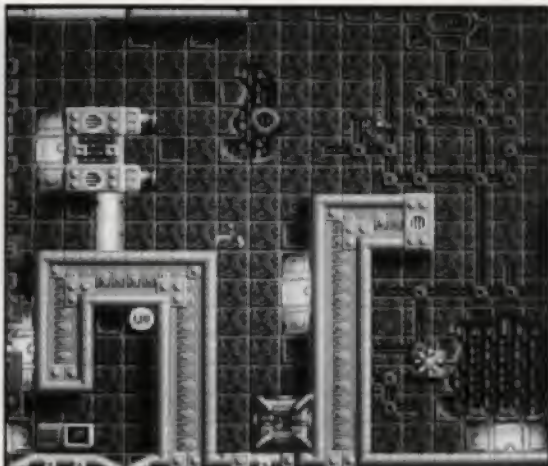
amit mi irányítunk. Be kell járnunk a telep összes csarnokát, hogy túlélők után kutassunk. A robotról egy kis önjáró modul le tud válni, ami a keskeny átjárókon is befér, és a megközelíthetetlen helyekről is kiszabadítja az embereket.

Biztosan reklámcélok vezérelték a szűk körben népszerű MOTÖRHEAD rockbankát, hogy hasonló néven egy játék is hírdesse nagyságukat. Ekkora baromságot már rég nem pipáltam. Az együttes frontembere, Lemmy lesz a főhősünk, akinek nincs egyéb feladata, mint hogy ellenfeleit (férfiak, nők vegyesen) laposra csépelje egy basszusgitárral. Oltári ötlet, a toronymagas színvonal egyébként is jellemző a bandára.

Jó megérzései lehetnek a Gremlin programozóinak, hiszen még korántsem volt biztos, hogy Mansell Apó lesz '92 legjobb pilótája a Forma 1-ben, és ők már beharangozták a NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP című játék megjelenését. Biztos ezért hajtott rá Nigel, és lett világbajnok... A 16 pályát felsorakoztató szimuátor-arcade keverékben minden pályán 11 ellenféllel kell felvenni a küzdelmet. Sajnos az élethűséget rontja, hogy nincs kiesés ütközés miatt, viszont a kerekek szemmel látható kopása valódinak hat. Ilyenkor érdemes félreállni egy kerékcserére, mert ezután érezhetően jobban húz az autó. Mindent egybevetve jó kis kocsikázást ígér az anyag, a polcra érdemes beszerezni a Lotus trilógia és Team Suzuki mellé. Villanásnyi bemutatók következnek: kapható már INDY IV THE FATE OF ATLANTIS arcade verziója, ami egy kicsit elkapkodott mászkálós, bunyós anyag. Csak gyűjtőknek ajánlott! Még gyűjtőknek sem érdemes iparkodniuk, hogy a SANTA'S X-MAS-t megkaparintsák, mert eddigi legpocsékabb karácsonyi ajándékát produkálta ezzel a Zeppelin. Már egy éve C64-en is körberöhögték a játékot, most Amigán történik majd ugyanez. A BIG NOSE-ról (codemasters) is le kell szednem a keresztvizet, mert very primitív az anyag. Egy nagyorrú ősemberrel kell a szembejövő ellenfeleket lebunkóznunk. Ennyi. Mindezt egy annyira lecsupaszított háttér előtt, hogy egy kopasz fát is nagyítóval kell keresni. Szégyen! nem tudok elnézőbb lenni a ROBIN HOOD-dal szemben sem, mert ez sem üti meg a kettes szintet. Egy nyegle fickóval (ő lenne Robin) kell pincékben, fegyverszobákban kalandoznunk, és az arra ténfergő ellenfeleket „lenyílpuskáznunk".

A Zsenge-Anyagok-Blokkja után egy utolsó pillanatban elkapott hír: lapzártakor érkezett meg a szerkesztőségbe a COOL WORLD, ami a hírekben még a „készülőfélben lévő" jelzőt kapta. Nos, most mégis itt van, teljes életnagyságban. Sajnos a dolognak van egy kis szépséghibája: nem a bombázó Kim Basingert (a filmben Holli Wood) kell irányítanunk, hanem egy pasit, aki a saját maga rajzolta teremtmények közé keveredik. Egyszerű mászkálós anyagnak tűnik, azzal a különbséggel, hogy ezt nem programozó, hanem filmrendező találta ki. Valószínű nem ez lesz az Ocean kaszszasikere '93-ban.

Zolee



CYTRON (FOTÓ: AMIGA)



SANTA'S X-MAS (FOTÓ: AMIGA)



SABRE TEAM



Valószínűleg sok (volt) C-64 tulajdonos emlékszik még a Laser Squad című programra. Annak idején nekem is sokan mondták, hogy „hű de jó ez a Laser Squad", de én nem sok fantáziát láttam benne.

Most pedig bejelenthetem, hogy azoknak akik szerették a Laser Squad-ot, új kedvenc érkezett, melynek címe: Sabre Team. A Laser Squad nekem leginkább a karakteres grafikája miatt nem tetszett. Ezzel szemben a most megjelent Sabre Team szép, leginkább a Populous-hoz hasonlítható grafikával készült, talán ezért nyeri el rögtön az ember tetszését. Azoknak, akik nem ismernék az említett ősrégi programot, a játék lényege röviden: Egy ellenséges objektumban egy csoportot kell irányítanunk. A játékmenet fordulónként történik, így minden emberünknek meghatározott mozgáspontja van. Bármilyen cselekvés bizonyos mennyiségű mozgáspontba kerül. A játék célja pedig a kiválasztott küldetéstől függ.

Miután továbbnyomtuk a címképernyőt, rögtön megkapjuk az első küldetést, s megtudjuk azt, hogy hogy néz ki a jó fiú, a rossz fiú, és a túsz. A lemez ikonnal állást tölthetünk, az alatta lévő ábránál pedig kiválogathatjuk a kommandónk tagjait. Ha ezzel megvagyunk, az előző menüben visszalépve, fegyverezzük fel embereinket. A fegyverekhez természetesen mindig a hozzájuk való töltényt vételezzünk. Csak a szükséges mennyiségű fegyvert adjunk egy embernek, mivel minnél több súly van nála, annál kevesebb mozgáspontja lesz. Ha ezzel is végeztünk, indulhatunk a bevetésre.

Először is helyezzük el az embereinket. (Csak az „X"-eken lehet). Célszerű a bejárat közelébe rakni őket. A képernyőt scrollozni a jobb egérgombbal tudjuk. Ezután a játék főmenüje jön be. (Ez egyébként minden forduló után meg fog jelenni.) Itt végezhetjük el a játékállás kimentését, ill. betöltést, valamint az adott állásról kaphatunk információkat. A katonára clickelve vegyük át az irányítást.

A jobboldali iránytűvel embereinket mozgathatjuk a megfelelő irányba. Ha valamelyik nyíl piros, az azt jelenti, hogy abba az irányba valaki (ez lehet saját emberünk is) lővonalban van. Most pedig tekintsük át az ikonok jelentését. Az elsővel embereink közt adhatjuk át az irányítást. A másodikkal az aktuális emberünkről kaphatunk infot. A harmadik az ún. scanner, ez tulajdonképpen térképnek felel meg. Ezek után a tárgyak felvételének, ill. lerakásának az ábrája jön. A következő ikon jelentésében őszintén szólva nem vagyok biztos, de valószínűleg rejtőzködést jelenthet, mivel ezt bekapcsolva a mászkálás eggyel több mozgáspontba kerül. Az első sor utolsó ikonjával az ajtókat tudjuk nyitni és csukni. A második sor ikonjai sorban a következők: fegyver választása, gránát kibiztosítása (ha a fegyver a gránát), fegyver betöltése, gránát eldobása, célzott lövés, szórt (célzatlan) lövés. Végül az utolsó ikonnal befejezhetjük a fordulót.

A felsoroltak közül az összes cselekvés meghatározott számú mozgáspontba kerül. Ez a játéktér alján íródik ki, az aktuális ember mozgáspontjai mellett. Így mindig tudjuk, hogy mire van még elegendő akciópontunk. Ha a fordulót befejeztük, egy menüben láthatjuk az ellenség (és a még fogva tartott túszok) lépéseit. Egyébként a gép lépéseit, ha az az embereink számára is látható, a program a játéktéren mutatja meg.

A játékhoz adott mission disk-en összesen 5 db küldetést találhatunk:

❶ Maláj terroristák négy ENSZ diplomatát ejtettek túszul. Csoportunknak legalább három túszt kell kiszabadítania, és kivezetni a táborból.

❷ 1992. Szeptember 15., London. Az amerikai nagykövetséget terroristák szállták meg. Feladatunk a még bent lévő négy túsz közül szintén legalább három kiszabadítása.

❸ Egy közel-keleti diktátor egy modern rakétakilövő rendszert fejlesztetett ki. Be kell jutnunk a jól őrzött erődítményrendszerbe, s meg kell semmisítenünk az indítókódokat tartalmazó gépet.

❹ Egy luxushajót a Biszkájai öbölnél eltérítettek Líbia felé. Az utasokat az alsó fedélzetre zárták be, s a Gibraltári szoros elérésével negyven túsz megölésével fenyegetőznek. Az összes terroristát meg kell semmisítenünk, azonban a hajó legénységét nem szabad hogy lövés érje.

❺ A Góbi sivatag szívében egy rakétagyártó üzem terül el. Megbízható forrásokból értesültünk, hogy négy rakéta vezérlő rendszer is helyet foglal ott, amelyeknek célpontjaként főbb nyugati városok vannak beprogramozva. Feladatunk tehát bejutni az üzembe, és megsemmisíteni mind a négy gépet.

Ezek lettek volna tehát a küldetések. Valószínűnek tartom azonban, hogy a gyártó cég ezekkel még nem kívánta befejezni, hanem később majd újabb mission diskeket fog piacra dobni. A játék egyébként szép, meg jó, és még izgalmas is, viszont az irtózatosan lassú játékmenet miatt azt hiszem csak a stílus megszállott rajongóinak ajánlhatom.

Vári Zoltán

AMIGA	
GRAFIKA 80	Összesen
ZENE 40	78
JÁTSZHATÓSÁG 82	

Igen, egy ilyen bevezetőre, reklámszövegre lenne szüksége az IDEA nevű cégnek ahhoz, hogy el tudják adni ezt a programot! Ez biztos, bár ha jobban szemügyre vesszük... Lehet, hogy nem is olyan rossz... Próbáljátok ki!

Mindenesetre ha egy szakember véleményére van szükségetek, én bátran állíthatom, ez a program van olyan jó, mint a többi, forgalomban lévő rajzolóprogram (Koala-Painer, Art-Studio, Amica-Paint stb...), csak sajnos van néhány olyan hiányossága is, melyek nagyon rontanak a színvonalán!

Előnyére legfeljebb csak azt tudnám mondani, hogy nagyon gyors rutinokat tartalmaz (befestés stb...) ellentétben a többi ilyen jellegű programmal, amelyek közül néhány fél óráig is képes dolgozni, ha a képernyő felét be kívánom festeni.

Hátrányai:

- nagyon kevés opció
- nehézkes kezelés
- nincs undo (fontos!)
- csak egy munkaképernyő

...Betöltés után a program intelligensen megkérdezi, hogy mégis mivel szeretnék rajzolni: egérrel (m=mouse) vagy joy-jal (j=joystick). Sajnos nekem nem volt egerem otthon, hogy kipróbáljam. Csak egy macskám, próbáltam is a farkát dugdosni a csatlakozópontba, de rendszer így sem működött, inkább választottam a jó öreg joy-t!

Nos, ha minden eddigi sikerült és némi szerencsénk is van, akkor megpillanthatjuk az alap-képernyőt, amelynek a baloldali fele a rajzlap, a jobbfélteke pedig a „legördülő menüsorok"-hoz tartozik. A nyilat a joy (ill. egér) segítségével irányíthatjuk a képernyő egész területén. A Tűzgombot az ún. elfogadásra használhatjuk. A középső részen megtalálhatjuk a színskálát, amelyet majd akkor kell használnunk, ha a program valamelyik menüje vagy almenüje hivatkozik rá. A jobb alsó sarokban elhelyezkedő nyilakkal mozgathatjuk a rajztáblánkat. A jobb felső sarokban, a Saracen Paint felirat alatt helyezkednek el az opciók. (Csak akkor láthatjuk, ha rámegyünk a nyíllal!)



Négy főopció van:

- File (külső perifériákra vonatkozik)
- Draw (rajzeszközök)
- Zoom (különféle nagyítások)
- Other (egyéb opciók)

File menü:

- Tape (kazetta)
- Disc (lemez)
- Load S. (S.P. file-ok listája lemezről)
- Format (lemezformatálás)

Draw menü:

- Paint (átszínezés)
- Line (egyenes)
- Draw (pont)
- Elipse (ellipszis)
- Box (négyszög)
- Elips.F. (festett ellipszis)
- Box F. (festett négyszög)
- Fill (festés)

Használat:

Mindegyik almenünél a program megkérdezi a művelethez szükséges színt, ezért megjelenik a menüképernyő közepén egy kis ablak COL. felirattal. Ilyenkor választhatjuk ki a színskálából azt a színt, amivel dolgozni kívánunk. A kis ablak bal felső sarkában lévő pontot akkor kell használnunk, ha esetleg meggondolnánk magunkat. Ha a nyilat a kis ablak vízszintesen sraffozott részére helyezzük és megnyomjuk a tűzgombot, akkor a gép tudomásul veszi akaratunkat, és az általunk meghatározott színnel dolgozhatunk a teljes rajztáblán. Itt mondom el azt, hogy ha megjelenik a rajztábla és bármilyen művelet után vissza szeretnénk térni az eredeti képernyőre (színskála, menük, stb...), akkor használjuk a RUN/STOP billentyűt. Ha színt szeretnénk váltani, akkor nem szükséges visszamenni a menüképernyőre. Elég, ha megnyomjuk a BALRA NYÍL billentyűt és a program automatikusan, a színskála következő színére ugrik, folytathatjuk a munkánkat. Egyébként a program mindig befesti a keretet az aktuális színnel, ezzel is jelezve nekünk, hogy éppen milyen színnel dolgozunk.

A PAINT-ot csak akkor használjuk, ha valamit át akarunk színezni (pl. hátteret, egy egyenest, stb...), mivel ilyenkor a program csak a színkódokat állítja át a memóriában, az ún. bittérképet nem.

Viszont az összes FILL, azaz festés opció már a bittérképet is feltölti ha szükség van rá.

Az egyenes rajzolásánál először az egyenes kezdőpontját határozzuk meg, ezt a gép egy csipogó hanggal jelzi számunkra. Majd az egyenes végpontját kell meghatároznunk egy hosszan nyomvatartott tűzgombbal (két csipogó hang), de ha meggondolnánk magunkat és nem szeretnénk megrajzolni az egyenesünket, akkor csak nyomjuk meg egyszer röviden a tűzgombot, így a program nem rajzolja meg az egyenest.

Az ellipszis opcióval természetesen kört is rajzolhatunk úgy, hogy az X és Y irányú sugarakat egyenlőnek állítjuk be. Ellipszisnél először az ellipszis ill. kör középpontját kell meghatározni, majd a sugarakat. Természetesen az ellipszisnél is meggondolhat

...Szeretsz rajzolni, szereted a rajzolt képeket, szeretnél rajzolni, de úgy érzed nincs hozzá tehetséged? Állj! Mi megtaláltuk a legmegfelelőbb rajzolóprogramot, hogy elkezdhess rajzolni, hogy szabadjára tudd engedni fantáziádat és bármit megalkothass amit csak a profik tudnak! Szerezd meg, ragadd meg a SARACEN PAINT c. programot mielőtt elkapkodják előled!

juk magunkat, de minden más rajzoló opciónál is!

A DRAW-nál folyamatosan is rajzolhatunk, mintha ceruzával dolgoznánk. Ezt a nyomva tartott tűzgombbal érhetjük el.

A Négyszög rajzolásánál, sajnos csak négyzetre és téglalapra szabad gondolnunk, mert a program készítői megfeledkeztek néhány igen fontos dologról, mint már említettem...

Zoom menü:

– Byte (egy karakter nagyítása)

– Zoom (ablakszerű nagyítás)

Használat:

A karakternagyítást akkor alkalmazzuk, ha az alkotásunkat szeretnénk finomítani és egy karakteren belül szeretnénk rendezni a színek viszonyát, elhelyezkedését és prioritását. Itt megjelenik a színválasztásnál már ismert ablak, csak egy kissé nagyobb „kiadásban". Az ablak bal felső részén lévő pont remélem már ismerős. Az ablak baloldali részén jelennek meg a használható négy szín kis ablakocskái. Amelyiket kiválasztjuk, azzal rajzolhatunk a képernyő jobb alsó részében lévő 4X8-as pontmátrixba (egy karakter). A színeket a színskálából választhatjuk ki. Egy karakterben csak 4 különböző szín lehet és a 0. sorszámú, a háttérszínre vonatkozik, amely az egész képernyőn ugyanaz. A mátrix mellett lévő négy iránymegjelölő nyíllal lépegethetünk a képernyőn, a képernyő bal felső sarkában várakozó kurzorral, kiválasztva a szerkeszteni óhajtott karaktert. A CLEAR ikonnal törölhetjük a mátrix tartalmát. Ha valamit rajzolunk a pontmátrixba, akkor az automatikusan felkerül a képernyő aktuális kurzorpozíciójába, de ha valamit változtattunk a mátrixon, ami nem került fel a képernyőre, például ha töröltük a mátrixot, akkor ezt az IN ikonnal érvényesíthetjük. Az OUT ikonnal bekerül az aktuális kurzorpozícióból származó karakter képe a mátrixba. Ha a kurzort nem látjuk, mert esetleg a kurzor színe hasonló vagy megegyezik a háttér vagy más bitpont színével és szeretnénk elkülöníteni, akkor használjuk az OUT alatt lévő nyilakat. Ezekkel a nyilakkal határozhatjuk meg a kurzor színét...



FOTO: C-64

A Zoom egy megadott képrészlet nagyítására használatos. Használatakor a rajztábla bal felső sarkában megjelenik egy téglalap (nagyítandó rész), amelyet a joy (ill. a mouse) segítségével mozgathatunk, kiválasztva a számunkra érdekesebbnek vélt képrészletet. A tűzgomb megnyomásával egy új képernyő jelentkezik be. Az általunk meghatározott képrészlet nagyított képét láthatjuk egy rácsozott mátrixban. A jobboldalon, ill. a képernyő alján lévő nyilakkal, tovább mozgathatunk az eredeti képernyőn, így a nagyított rész is folyamatosan változik. A nagyított rész eredeti méretben is látható a bal felső sarokban azért, hogy ne kelljen visszalépnünk az előző menübe, ha szeretnénk megtekinteni a munkánkat. A színskálából kiválasztott szín a színskála melletti téglalapba kerül, hogy tudjuk melyik az éppen aktuális szín. Kilépés a RUN/STOP billentyű segítségével oldható meg.

Other menü:

– Look (a rajztábla megtekintése)

– Copy (egy képrészlet másolása)

– Clear (a rajztábla törlése)

– Fonts (betűk, rajztáblára írása)

– Invert (egy képrészlet tükrözése)

– Quit (kilépés a programból)

Használat:

A rajztáblát bármikor megnézhetjük teljes terjedelmében sőt, a tűzgomb használatával még a háttérszínt is cserélhetjük. Kilépés a RUN/STOP segítségével.

A program csak téglalap ill. négyzet alakú képrészletet tud másolni, hasonlóan használhatjuk, mint a négyszög rajzolásnál. A képrészlet meghatározása után tetszés szerint helyezhetjük mintánkat a rajztábla egész területén.

Betűket a Font opció segítségével tudunk létrehozni a rajztáblán, a parancs kiadása után 4 fajta betűméretből választhatunk. Kiválasztás után egy kurzor jelenik meg a balfelső sarokban. Ezek után használhatjuk a billentyűzetet a gépeléshez.

A program lehetőséget ad arra, hogy egy kijelölt képrészletet – hasonlóan a másoláshoz –, tükrözhessünk a képrészlet Y, ill. X képzeletbeli szimmetriatengelyére. Az INVERT parancs kiadása után választanunk kell az előbb említett két tükrözési lehetőségből. A HORIZONTAL jelenti az Y, a VERTICAL pedig az X képzeletbeli szimmetriatengelyre való tükrözést.

Végül, de nem utolsósorban kerül terítékre a számomra legvonzóbb és legnagyszerűbb opció, a KILÉPÉS. Ha munkánkat befejeztük, akkor nem muszáj a számítógépünket kikapcsolni, használhatjuk ezt a kényelmesebb megoldást is.

...A SARACEN PAINT program eredeti lemezén található – a gyártó cég jóvoltából –, egy ún. Konverter is, amellyel a KOALA-PAINTER c. rajzolóprogrammal készült képeket alakíthatjuk át S.P. formátumba, és természetesen vissza...

Elérkeztünk a leírás végéhez. Sajnos, most már bárhogy is szeretném húzni, halasztani a dolgot, nem lenne sok értelme. Csak annyit végezetül, sok szerencsét kívánok a program használatához, és remélem ezen rövid kis leírás után mindenki könnyebben tudja majd használni ezt a programot, és talán születik hazánknak néhány új, tehetséges csillaga, akik tudják majd csinálni (esetleg rajzolni) és értékelni a szépet, a jót és mindazt ami az életből sohasem hiányozhat...

-Unknown

C-64	
GRAFIKA 93	Összesen
ZENE 95	92
JÁTSZHATÓSÁG 83	

A történet a Baker Street 221b-ben kezdődik. Holmes egy levelet kap a felügyelőtől, amelyből arról értesül, hogy egy nőt meggyilkoltak a színház hátsó bejáratánál. Ne is időzzünk itt sokat, irány a színház.

Miután megérkeztünk a gyilkosság színhelyére, vegyük szemügyre a terepet: a láda mellett egy csikket találunk, semmi jelentősége. A földön hevert még egy vasdarab is, és egy színházjegy, s rajta egy üzenet Saranahk B. találkozni akart vele ma éjjel... Szenteljük figyelmünket az áldozatnak: vizsgáljuk meg a holttestet, rajta a sebet, majd vegyük fel a vágás mellett található fehér port. Vegyük alaposabban szemügyre a horzsolást a hulla nyakán (abrasions, starches). Ezután álljunk szóba a felügyelővel. Sikerül megállapítanunk, hogy a gyilkos szerszám valószínűleg orvosi szike lehetett, és hogy az áldozat ékszerét minden bizonnyal ellopták – erre a horzsolásból következtetünk – Lestrade megemlíti, hogy hasfelmetsző Jack sokszor ellopj a áldozatairól a gyémántot. A beszélgetésből egyetlen használható infó származik, a végén megtudjuk Sarah címét. Most már bemehetünk az öltözőbe, ahol Henry, a portás köszönt, s a tükörnél Shelia Parker zokog. Vegyünk fel egy virágot, s a vázára akasztott kis kézzel írt kártyát, amit egy hódoló küldött. Vegyük magunkhoz az asztalon található parfümöt – amit vizsgál-junk meg: kiderül, hogy a Belle parfümériában vásárolták –, majd szedjük fel a csavart a szekrény alól, s adjuk oda Henrynek, aki éppen a beszorult ajtót szerelgeti. Az ajtó tetején néhány hajszálat találhatunk: fekete és mocassar olajjal kenték be. Sajnos Sheliával nem tudunk beszélni, hisz teljesen kiborult, de ha Watsontól kérünk egy kis orvosságot (4), hajlandó szóba állni velünk, bár csak azt tudjuk meg, hogy Sarahnak van egy nővére is, s itt tartózkodik Londonban. Hagyjuk el a színházat, s menjünk el Sarah lakására.

A lakáson túrjunk a ruhák közé, majd húzzuk ki a rögbitelsőt, ami egy kensingtoni rögbisé lehet. Emeljük fel az egyik gömböt az ágy karfájáról, s vizsgáljuk meg az alatta lévő koronácskát. Nyissuk ki az ernyőt, mire egy kulcs esik ki belőle, amit vegyük magunkhoz, s irány otthonunk.

Most vehetjük hasznát a kémia tanulásnak: analizáljuk a laborasztalon a virágot, először a mikroszkópon, majd a kémcsőben. A borszeszégő meggyújtása elég taramuci módon történik: clickeljünk a Usera, majd az asztalon található gyufára. Miután sikerült analizálni a virágot, Exit; majd térjünk át a por vizsgálására. A kísérlet eredménye meglepő: a por arzéntartalmú... Lakásunkat elhagyva adjuk oda a virágot Vigginsnek, aki elszalad kideríteni, hogy hol vehették a virágot. Ténykedésünket egyelőre befejeztük itt, irány a parfüméria.

Mielőtt még elhajtanánk Bellehez, nézzünk el a színházhoz, ahonnan már elvitték a holttestet, s a térképen megjelenik a halottkém helyszíne is. Belle-t kérdezzük meg, hogy vásárolt-e nála egy magas, nagydarab fekete hajú férfi, aki mocassar olajat használ (2,3,3,1). Belle emlékszik arra is, hogy egy rögbijátékos az illető, de nem jegyezte meg a ruháján levő számot. Ezután rendeljünk tőle egy Cote D'azur parfümöt, amiért kénytelen hátramenni, s mi ezalatt elbeszélgethetünk a takarítólánnyal (1), aki elmondja, ő is emlékszik erre a fiúra, sőt azt is megmondja, hogy milyen cigit szív.

A halottkémmel kezdjünk társalogni, s említsük meg a fehér por analízisének eredményét. Második kérdésünk után kihozza és megmutatja az áldozatnál talált tárgyakat. Szokásos női holmik, érdekes dolog egy nagy kulcs – valószínű az öltözőt nyithatja. Kérjük meg Grestont, adjon engedélyt, hogy szabadon foglalkozhassunk ezekkel a dolgokkal, ha már a halottkém befejezte munkáját. Sajnos nem adhat ilyen engedélyt, csak Lestarde, úgyhogy irány a Scotland Yard.

Sajnos egyelőre nem hajlandó bebocsátani a csendőr az épületbe, csak engedéllyel, úgyhogy kénytelenek vagyunk visszamenni Grestonhoz, s megkérni, hogy segítsen a bejutáshoz. Greston készséggel segít, s most már szabadon járkálhatunk a Yardra. A bent ülő ügyeletest kérjük meg, hívja ki Lestradet, de ő nem hajlandó rá. Kénytelenek vagyunk más módszerhez nyúlni: menjünk ki a rendőrség épülete elé, ahol Augine, a vak ember árul könyveket, s kérjük az ő segítségét, mire elmondja, hogyan kell „kezelni" az ügyeletest. Ha ilyen hangnemben szólunk hozzá már hajlandó kihívni Lestrade-t, akitől kérhetünk egy papírt, hogy szabadon rendelkezzünk az áldozat dolgaival, miután már megvizsgálták. A papír kiállításával az ügyeletest bízza meg, tehát tőle kérjük el, majd vigyük el a halottkémnek, aki csak a kulcsot hajlandó átadni nekünk.

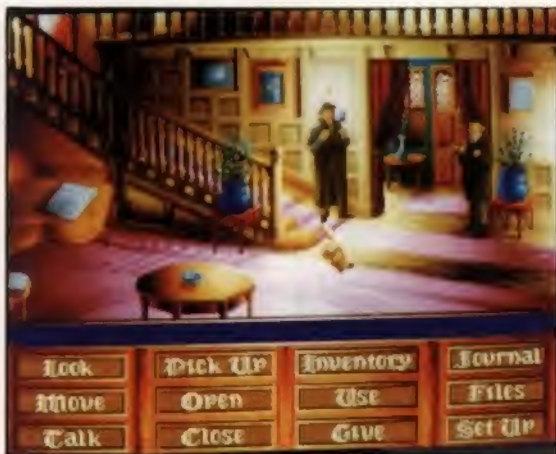
Most már bejuthatunk az öltözőbe bármikor, tegyünk most is így. Az esernyőből kiesett kulcs segítségével nyissuk ki a fiókokat, s vegyük ki a felsőből az operajegyeket. Watson kérdésére, hogy



FOTO: PC

Ki nem ismerne egy-két Conan Doyle sztorit, a mára már fogalommá vált Sherlock Holmes nyomozásairól, hihetetlen logikájáról, következetességéről. Gondolom sokan próbálták előre megfejteni, hogy ki lehet a gyilkos, kitalálni a következő lépést, de valahogy sohasem úgy sült el, ahogy szerették volna. Most végre itt az alkalom, hogy száz százalékig beleélhessétek magatokat a legendás magánnyomozó szerepébe, az ECA első interaktív kalandjátékába a Lost files of S. H-ba. Közel 50 helyszín, tökéletes animáció a képernyő minden részén, a hangulatot fokozzák a zenék és hanghatások, valamint a tökéletesen eltalált sztori. A játékot leginkább az angolul tudók fogják élvezni, de azok se csüggedjenek, akik csak kapizsgálják a nyelvet, mert eme leírás alapján könnyedén végigmehetnek a játékon - megéri. Hogy érzékeltessem a szöveg méretét: a játék folyamán Watson lejegyzi beszélgetéseink szövegét, megállapításainkat, cselekvéseinket naplójába. Ez a napló a játék végére úgy 400-500 oldal, s akár ki is nyomtathatjuk (kb. 40 A4-es lap; több mint 150 000 karakter). A sztori Londonban játszódik, s az egyes helyszínek között a közlekedés egy nagy térképen történik, ahol a választható ikonok képeit láthatjuk (remélhetőleg itt, nyomtatásban is látni fogjátok). Az irányítás teljesen ikonos: alul láthatjuk a szöveges ikonokat (mint Lucaséknál): Look: valamit alaposabban szemügyre venni; Move: valamit megmozdítani; Talk: beszélni; Pick up: felvenni valamit; Open/Close: nyitni/zárni; Invertory: a nálunk lévő tárgyaink képe, itt 4 menüpont van; exit: vissza a főmenübe, Look: egy kiválasztott tárgy megvizsgálása; Use: egy kiválasztott tárgyat használni valamin; Give: egyik tárgyunkat odaadni valakinek. A Use-t és Give-e egyébként a főmenüből is el lehet érni. A Journallal olvashatunk bele Watson jegyzeteibe, lapozhatunk benne, kinyomtathatjuk, illetve kimenthetjük egy külön file-ba. A Files menüvel menthetünk/tölthetünk (30 helyre), illetve kiléphetünk a játékból. A Set up-ban állíthatjuk be a következőket: hangok, portrék ki-be kapcsolása, joy installálás. Lehetőleg az „auto help left" beállítás álljon itt, mert így a kurzort rámozgatva egy tárgyra, egyből kiírja annak nevét, s ez jelentősen megkönnyíti az irányítást. Amikor beszélgetünk valakivel, általában több válasz közül választhatunk. A játék szerencsére intelligens, s nem ronthatjuk el a dolgot a beszélgetéseken, úgyhogy nem fogom leírni (esetleg néha számokat), mikor mit mondjunk, elég végigpróbálgatni a variációkat, s minden beszédlehetőséget kimeríteni mindenkinél.

Sherlock Holmes



FOTÓ: PC



FOTÓ: PC

FOTÓ: PC



illik-e ellopni, feleljük, hogy egy halott már nem megy operába (2), mire megnyugszik, s Henry is biztosítja róla, hogy nyugodtan elvihetjük a jegyeket.

Az operában adjuk oda a jegyeket a jegyszedőnek, majd menjünk fel a páholyba, ahol egy öregasszony méltatlankodik, hogy eltévesztettük a helyünket. Adjuk át neki a jegyeket, mire megnyugszik, s beszélgessünk vele Sarahról. Az egyetlen érdekes, amit mond, egy nyakékről szól, amit a nővérétől kapott, s szól még a barátjáról, Jamesről.

Frederik eközben bejelenti, hogy Anna ma este nem tud megjelenni a színpadon...

Sétáljunk le az előcsarnokba, és kérjük meg Epstein igazgatót, engedjen be Anna öltözőjébe, de sajnos nem hajlandó erre. Sebaj, Miss Woringhton ír egy levelet, amiben arra kéri Epsteint, bocsásson be minket az öltözőbe. Az igazgató nem hajlandó megengedni, hogy hozzányúljunk a dolgokhoz, úgyhogy egy cselhez kell folyamodnunk: menjünk ki, mire Watson felajánlja, hogy segít elterelni Epstein figyelmét miközben mi vizslatunk. Kérjük meg Epsteint, engedjen be ismét, majd szóljunk Watsonnak, hogy kezdheti a figyelemelterelést valami kamu kérdéssel. Mi ezalatt nyissuk ki a fiókokat, majd vegyük ki a középsőből a kulcscsomót. Irány a Kengiston field!

Szólítsuk meg az edzőt, s hivassuk ki Jamest. Hogy azonosítani tudja őt az edző mondjuk meg, hogy mit szív (3). James nem árulja el, hogy milyen kapcsolata van (volt) Sarahval, de amikor megmutatjuk a parfümöt, kénytelen bevallani, hogy ő vette neki ajándékba, s hajlandó a további felvilágosításért hazamenni velünk.

James hosszú bizonygatásunkra sem hiszi el, hogy Sarah meghalt, úgyhogy valami más módszert kell keresnünk a meggyőzésére. Hajtsunk el otthonunkhoz, s kérjünk egy számot az előző napi újságból Jonastól, aki sajnos nem tud adni, de szerinte a szerkesztőségben még biztosan van. Kérdezzük meg Wiggjanst, megtalálta-e a virágost, majd küldjük el egy újságért (2,2) (ha nem lenne még itt, menjünk el máshova, majd jöjjünk vissza). Vigyük el a Timest Jamesnek, aki teljesen elkeseredik, de segítségképpen két helyszínt árul el, ahol Anna után érdeklődhetünk. Megtudhatjuk, hogy Sarah nővére a barátjával a snooker clubban szokott lenni, vagy Anna egyedül picknikezik egy iskola mellett, ahol sokat foglalkozik a gyerekekkel.

A clubban szólítsuk meg az egyedülálló pasit, aki csak azt az infót adja, hogy Antonióról (Anna barátja) Jack tudhat. Sajnos Jack nem valami beszédes, úgyhogy próbálkozzunk inkább, a másik snookeressel. (Nem mindig hajlandók beszélni, ilyenkor várjunk meg egy gurítást), s elegyedjünk vele szóba, aminek az lesz a vége, hogy Jack is bekapcsolódik a beszélgetésbe, de nem hajlandó elárulni Antonio lakhelyét. Érdeklődjünk a bárósnál Jackről, hogy van-e felesége, mire megmondja, hogy igen. Holmessal most szólítsuk meg őt, s Holmes fantasztikus következtetése majdnem lebuktatja Jacket, hogy egy másik nővel is van kapcsolata, ezért ijedtében elárulja Antonio címét.

Antonióval konzultáljunk, aminek az lesz az eredménye, hogy elárulja Anna címét, s megemlít egy fiút a parkban, akivel együtt szoktak picknikezni, s akit felettébb pártfogol Anna.

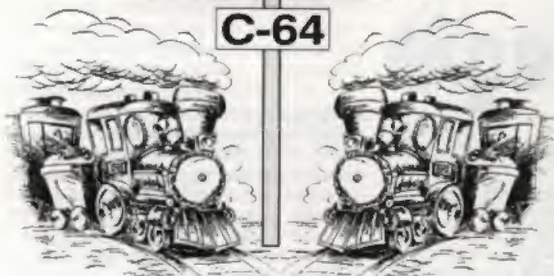
Anna lakásába kénytelenek vagyunk behatolni, mivel a csengetésre senki nem jön ki (USE bell). Bent vegyük fel az ezüsttálból a két névjegykártyát, melyek közül az egyik Antoniótól, a másik egy bizonyos Jacob Ferringhtontól való. Menjünk fel az emeletre, ahol a takarítónő dolgozik, s nem engedi, hogy bármihez is hozzányúljunk. Kénytelenek vagyunk egy kis koszt csinálni a hallban: mozdítsuk meg a cserepet, mire egy kevés virágföld szóródik ki, s ha ezt elmondjuk a takarítónak, elhagyja a hálószobát. A szobában nincs semmi érdekes, kivéve a szobor alatti naplót, Anna titkos feljegyzésével, amiből kiderül, hogy felbérelt egy magánnyomozót, hogy megtalálja testvére gyilkosát, s visszaszerezni a nyakékét.

Jacobnál érdekes dolgokat tudhatunk meg a Carroway famíliáról: kiderül, hogy a két leánytestvér apja és Jacob jó barátok voltak, s együtt próbáltak szerencsét Afrikában a gyémántbányászatban. Az anyjuk meghalt szülés közben, s így Jacob is sokat foglalkozott a gyerekekkel. Később elváltak útjaik, s csak most jelentkezett ismét Anna, akiről elmeséli, hogy Lord Brumwelléknél dolgozott, s egy gyermeke is született Brumvell úrtól, de ez szigorúan titkos.

Kezdjük el a következő szál felgöngyölítését: irány a virágos. Szedjük ki a hordóból a kis kosarat, majd nyúljunk a hordóba a fémkosárkával, mire egy láncot halászunk ki G.B. monogrammal. Menjünk be a kocsmába, s kérdezzük ki a láncról a kocsmárost, aki elmondja, Mr. Blackwoodé az, aki egy afrikai utazó, és sok tróleája van, többek között itt is egy tigrisfej, s egy dohányárusnál is látott ilyet.

Folytatás a 21. oldalon

Sherlock Holmes





ELVIRA II. (FOTÓ: C-64)

Amilyen szegényes volt a múlt hónapi kínálat C64-re, olyan bő a termés az ezévi első számban. Bármely stílus imádója kedvére csemegézhet a széles választékból. Nyissuk a kígyózó sort egy apró gyöngyszemmel a mászkálós kategóriából, melynek címe: SPHERON'S WORLD. A játék a Wizball és a Mario Bros keveréke és remek szórakozást ígér. A vízszintesen scrollozó pályákon menet közben felvehető extrák segítségével (úszógumi, szárnyak, stb.) tudunk végigcikázni. Ezek ikonjai a képernyő felső részében találhatók. Használatukkal azonban takarékoskodnunk kell, mert feleslegesen elfecsérelve őket egyes tereptárgyakon (mély és széles szakadék, bővízű tó, stb.) nem fogunk tudni továbbjutni. A végső cél, hogy meghatározott számú gyémántot öszszegyűjtve végigprinteljünk a szintek végéig.

Ez az év sem múlhatott el egy újabb falbontó kiadása nélkül. Az Arkanoid anyára és Krakout papára visszavezethető nemzetség megint egy kistestvérrel bővült, aki a PLEXONOID névre hallgat. Nem hazudtolta meg őseit, úgy hasonlítanak egymásra, mint két tojás. Semmi extra, ugyanazok a falak, lehulló fánkok, billegő kalapok, felvehető bónuszok jellemzik őt is. De legalább nem kell a porosodó lemezeim közül előturkálnom az „eredetiket", az új is megteszi.

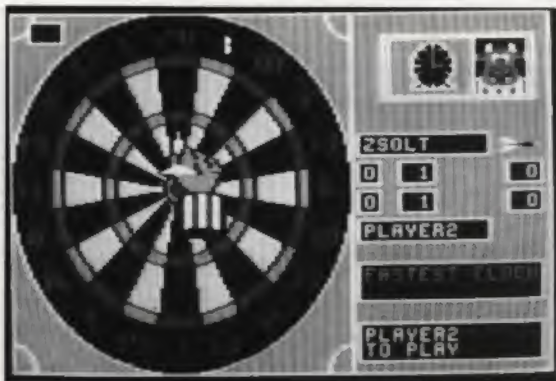
Logikai játékokat kedvelők figyelem! Két közepes színvonalú anyag is napvilágot látott a közelmúltban. A CUBIN egy sajátos bűvöskocka utánzat, amelyben a háromszínű golyókból egy előre meghatározott alakzatot kell összeeszkábálnunk. Mindig csak egy sort, vagy oszlopot mozdíthatunk odébb. Gyakori probléma lehet, hogy a függőlegesen elrendezett golyókat egy vízszintes mozgatás gallyra vág. A másik példány címe DIGGITS. Számokat kell a régi Frédi-Béni összerakós játék elvén sorba rendezni 1-65-ig. Nem egy isteni alkotás, de megteszi. Külön kell említést tenni egy harmadik logikai alkotásról, amely a HYPERAGRESSIVE nevet viseli. Rászolgált az elnevezésre, mert ilyen fémes grafikát és brilliáns grafikai trükköket már régen építettek bele logikai játékba. Az „agresszivitását" mi sem bizonyítja jobban, hogy hosszas küszködés után sem sikerült kiderítenem a játék célját. A gyakorlottabb programozóknak ismerős EOR, AND és ORA logikai műveletekkel kell valahogy operálni, de hogy miképp, arra most nem állt rá az agyam. Sorry. Mindenesetre az anyag nagyon meleg, egy kis próbálkozást feltétlenül megér!

Most a sportprogramok kedvelői hegyezzék a fülüket. Bő termés szakadt ránk az év végén illetve az újév elején. Amellett, hogy egy külön öszszeállítást eszkábáltam az ehavi legmenőbb tenisz-, foci-, és rögbiprogramokról, még további két sportág képviselőjéről is be tudok számolni az alábbiakban. A BULLY'S SPORTING DARTS egy precízen elkészített célbadobálós játék. 6 féle variációt kínál ugyanarra a stílusra a program, amiből én speciel csak az 501-es verziót ismertem. Ez mondjuk nem jelent semmit, a dart kedvelői biztosan ki tudják majd használni a program kínálta egyéb extrákat is. A POOL SIMULATOR már egy

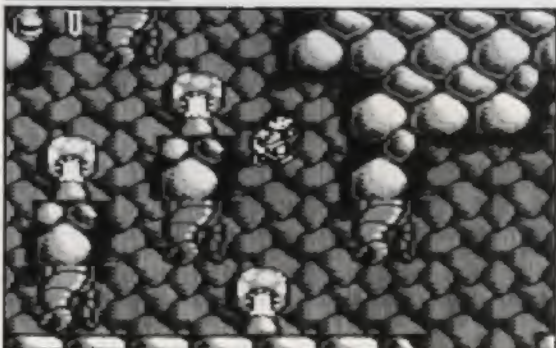


ROBOTCOP (FOTÓ: C-64)

BULLY'S SPORTING DARTS (FOTÓ: C-64)



HOOK (FOTÓ: C-64)



HOOK (FOTÓ: C-64)

Csasztilaszti! Hogy ityeg a fityeg? Remélem mindenki túltette magát az újévi szokásos benzin/kaja/újság/kutyagumi/Pampers/buszjegy/Garfield képregény/pótvizsgadíj/stb-áremelésen?! Rá se rántsatok, ez még mindig a hét szűk esztendő, már úgy tizedik éve... Na de félre a politikával, fordítsuk komolyra a szót! Kárpótlásképpen az elszenvedett sokkért egy óriásira dagadt Csevegőt állítottam össze a karácsonyi levelekből.

Csevegő



MARTINKÖZLEGÉNY HOGYÁLASAPKAAFEJÉN??!

Legelőször is szeretném Martin nevében megköszönni azt a rengeteg levelet, amit bevonulása alkalmából küldtetek. „Jó centivágást", „hosszú és tartós kopaszkort", „fél év gyengélkedőt" és még számos hasonló jókívánsággal voltak tele a levelek, sőt kaptunk egy gyásztáviratot is, amelyben Martin eltávozását fájlalta valaki. Megnyugtatásképpen közlöm az érdekeltekkel, hogy hivatalos forrásokból megtudtam (Martin mondta), hogy már kinőtt a kopaszkorból, és most éppen századírnok. Magyarul ő irányítja az egész századot, és a laktanyát csak fényképekről ismeri. Hamarosan visszzatér az életkedve is és beindul a gépezet, jönnek a Martin féle leírások.

ART OF 576

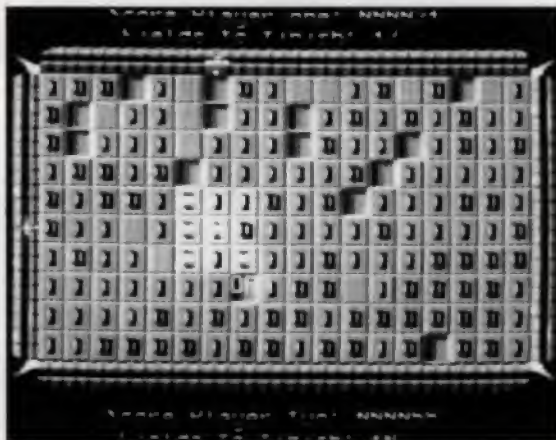
Kozmikus sugárzás érhette Magyarországot a múlt hónapban, mert soha nem látott versíró- és rajzolómánia söpört végig az 576 olvasóin. Hasonló lavina zúdult ránk, mint a Creatures 2 leírás vagy az „elajándékoznánk egy Amigát" kijelentés után, de könyörgő szavak illetve térképek helyett lírai költemények és exhibionista grafikák landoltak a postaládánkban. A rajzok általában engem vettek célba, méghozzá kíméletlen szemfülességgel. Ahhoz képest, hogy eddig megpróbáltam inkognítómat megőrizni, mindenki baseball sapkában és vékony, szőrös lábakkal alkotott meg. Még a satyeszt értem valahogy, na de a lábaimat honnan ismerik ilyen sokan? A líraibb érzületűeknek következik két rövid versrészlet.

---

fokkal primitívebbre sikerült, mondhatni siralmas. A túl apró golyókat alig lehet látni a posztón, a mozgatási rutinjuk pedig igencsak sok kívánnivalót hagy maga után. Egy erősebb lövésnél akár fél percig is mozognak a bogyók és igen meglepő mozdulatokat végeznek az asztalon. A program nagy előnye az, hogy ha profira állítjuk a computer-ellenfelet, akkor ütnünk sem kell, mert egyből letarolja az összes golyót...

Evezzünk egy kicsit más vizekre. A gazdasági menedzserek bűvölőinek egy mestermű jelent meg STEIGENBERGER HOTEL MANAGER néven. Az 576 hű olvasóinak ismerősen csenghet a név, mivel már közöltünk róla egy bővebb elemzést az Amiga-verzió megjelenésének apropójából (1992/2. szám). Minden funkció azonos az ott leírtakkal, sőt még egy jó hír: a program angol nyelvű, ami méginkább megkönnyíti szállodaigazgatást.

A Codemasters szekere mostanában igen beindult, mivel csak úgy ontják magukból az új anyagokat. Csak egy a bökkenő: mintha ugyanarra a kaptafára készülne mindegyik. Lehet hogy képzelődöm, de nekem úgy tűnik, hogy láttam már valahol a ROBOTCOP alias SERGEANT SEYMOUR-t. A háttér, a figura, a zene pokolian ismerős... Na mindegy, azért még el lehet marháskodni egy ideig az új műtyürrel is. Zsaru-seymourunkkal kell az ellenfeleket ügyesen megbilincselni, vagy lelövöldözni és ajánlott szorgalmasan gyűjtögetni a felbukkanó bónuszikonokat is. Egy szint addig tart, amíg hangyaszorgalommal összegyűjtjük a ROBOTCOP betűket. Ha minden betű világít, irány a következő pálya. Minden tizedik pályán új ellenfelek következnek, akik persze egyre kevesebbek.



HYPERAGRESSIVE

(FOTÓ: C-64)

Most pedig szólaljanak meg a fanfárok, ujjongjon a tömeg, jöhetnek a félig pucér görlők a feliratokkal: VILÁGSZÁM! Igen! Gondolta-e volna valaki, hogy az ELVIRA 2, vagy a HOOK megjelenik valaha C64-re? Én egy kicsit szkeptikus voltam, nem hittem a híreknek. De most itt vannak! Elvira véresebb és szebb, mint valaha, a Hookból ismert Peter Pan szeleburdibb és aranyosabb, mint gondolnátok. A Jaws Of Cerberus alcímet viselő Elvira 2 három lemezen terpeszkedik el és a sztorija ugyanaz, mint az 576 KByte 1992/7-8. számában található Amigáról készült leírás. Hook kapitány egy kicsit más felfogásban került a 64-esekre, de így is egy kedves mászkálós játék lett belőle. A bemutatott képek magukért beszélnek, nem is tépem tovább szám. See you next time!

Zolee

Figyeljük meg az időmértékes verselés szépségeit, a metaforákat és az enjambement (ejtsd:" anzsambman, jelentése: gondolat vagy mondat átvitele az egyik verssorból a másikba) bravúros használatát. A szöveghűség kedvéért pontosan idézem az alkotásokat:

„óda a compjúterhez"

„576 KByte miért nem veszel egy amigát,
A 64 is dűfi de mégse olyan dőfi dőfi,
PC a gróf a PC-k között,
vedd meg az újságot te lökött."

„Céllövölde"

„Görbe puska, kancsal szem,
Célbatalál? Nem hiszem!
Mégis kilő valamit,
A pénztáros felordít."

Nem pite, mi? Azt hittem, hogy berosálok, mikor olvastam őket.

JAJJ, EZ FÁJT...

„Üdv mindenkinek! Itt a helyi laza alias A.CH. alias P.H. (nem a pecsét helye). Kérdés: a Martin az ugyanaz mint a Zolee, vagy a Zolee a Martin??? Utóirat: az újság az KAFA!!!"

BAKI

„Zolee! A 92/9 számban szereplő netuddki nem Miszter Fülig Dzsimi volt, hanem a Dörrög Zulltán." Kösz, látszik hogy régen olvastam Rejtő Apót.

CHEAT SECTION

Az alábbiakban Grindcore Soft fedőnevű lelkes olvasónk örökélet-, és levelcode összeállítása következik.

1. A Rodland örökéletkódja az, hogy a játék közben háromszor meg kell nyomni a HELP-et.
2. A Colonel Bequest elején az ujjlenyomatokat úgy lehet azonosítani, hogy a Workbench fejlécet lehúzzuk, és alatta ott vannak a nevek és az ujjlenyomatok.
3. A Space Ace II rajzfilmkódja: pause után HURRIDEX. Ezután return, majd unpause.
4. A Venus pályakódjai: MANTIDS, CICADAS, PSYLLIPS, SATYRID, LYCALNID, PYRALID, WOCTUID.
5. A Gremlins II örökéletkódja: SINATRA.
6. A Sim Citynél ha benyomjuk a Caps Lockot és beírjuk, hogy FUND, akkor kapunk 10.000 dollárt.
7. Az UGH! kódjai Amigára a következők:



Surányi Attila, alias Amigoboy szinte könyörgött, hogy tegyük be az általa beküldött Lotus III kódokat, úgyhogy most ezek következnek:

UGH

1	[illegible]	36	[illegible]
2	[illegible]	37	[illegible]
3	[illegible]	38	CRUNCHYFROG
4	[illegible]	39	SPRINGSURPRISE
5	[illegible]	40	[illegible]
6	[illegible]	41	[illegible]
7	[illegible]	42	[illegible]
8	[illegible]	43	[illegible]
9	[illegible]	44	[illegible]
10	[illegible]	45	[illegible]
11	[illegible]	46	[illegible]
12	[illegible]	47	[illegible]
13	[illegible]	48	[illegible]
14	[illegible]	49	NOTGOODENOUGH
15	[illegible]	50	[illegible]
16	[illegible]	51	[illegible]
17	[illegible]	52	THEFOODPARTY
18	[illegible]	53	[illegible]
19	[illegible]	54	[illegible]
20	[illegible]	55	HELLOSAILOR
21	[illegible]	56	[illegible]
22	[illegible]	57	[illegible]
23	[illegible]	58	[illegible]
24	[illegible]	59	[illegible]
25	TRAINSPOTTING	60	[illegible]
26	[illegible]	61	[illegible]
27	[illegible]	62	[illegible]
28	[illegible]	63	[illegible]
29	[illegible]	64	[illegible]
30	[illegible]	65	[illegible]
31	CONFUSEACATLTD	66	TIDDLES
32	[illegible]	67	[illegible]
33	[illegible]	68	[illegible]
34	INSPECTORTIGER	69	ALBATROSS
35	[illegible]		

LOTUS III

LEVEL 1 RACE

1	[illegible]
2	[illegible]
3	[illegible]
4	[illegible]
5	[illegible]
6	[illegible]
7	[illegible]

LEVEL 2 RACE

1	[illegible]
2	[illegible]
3	[illegible]
4	[illegible]
5	[illegible]
6	[illegible]
7	[illegible]
8	[illegible]
9	[illegible]
10	[illegible]

LEVEL 3 RACE

1	[illegible]
2	[illegible]
3	[illegible]
4	[illegible]
5	[illegible]
6	[illegible]
7	[illegible]
8	[illegible]
9	[illegible]
10	[illegible]
11	[illegible]
12	[illegible]
13	[illegible]
14	[illegible]
15	[illegible]



FEHÉR HOLLÓ

„Csáó Zolee! Talán csodálkozol, hogy egy lánytól érkezik levél, ugyanis nem hiszem, hogy soktól kaptál már - mármint az újsággal kapcsolatban. (Való igaz, ritka faj vagytok...) Tulajdonképpen én nem vagyok azon lányok egyike, akiket érdekel a számítógép. (Ugye megmondtam!) Csak néhány leírást szoktam elolvasni, meg a Csevegőt. Nagyjából figyelemmel kísérem a fejleményeket és egyvalami feltűnt nekem. Az újság karrierjének elején rengetegen voltatok a stábban. Látszott, hogy lelkes és frankó groupot alkottok. Aztán mintha egyre fogyatkoztatok volna. A legutóbbi számban már a Te és Vári Zoltán leírásait találtam. OK, Martin katona (szegény feje). És a többiek? Ne érts félre, nem óhajtok kulisszatitkokat megtudni. Ha titok, hát titok. Egyébként is, ez mit sem változtat a lap színvonalán. További sok sikert: Benyovszky Cintia."

Válaszom: köszönöm a pontos és együttérző véleményt. Teljesen igazad van, jócskán átalakult a stáb az induláshoz viszonyítva. Ennek számos oka volt, az érdeklődés elvesztésétől a családi problémákig bezárólag. Viszont egy biztos mag megmaradt, ami hellyel-közzel felduzzadhat, vagy lesoványodhat. De arról biztosíthatok mindenkit, hogy az újság minden nehézséget túlél majd, főleg ha az olvasótábor is támogat benünket ebben. Ámen.

Zolee

Folytatás a 16. oldalról



Hajtsunk el a tabaccóba, s próbáljuk az ott található trófea alá tolni a ládákat, az árus azonban nem engedi. Kérésünkre, hogy ez egy rendkívül fontos lépés a nyomozásban, hajlandó beleegyezni. Tehát toljuk oda a ládákat, rakjuk egymásra őket, és emeljük fel a trófeát, ami alatt egy bőrkikészítő címe látható.

Blackwood üzletében csak az asszisztensét találjuk, Larst. Vegyük fel az asztalról a kést, s szólítsuk meg Larst. Fenyegessük meg, ha nem árulja el, hogy hol található Blackwood, nagy baja lehet belőle (Holmes feltételezése, hogy ezzel a késsel ölték meg Saraht), mire elárulja, hogy valahol a dockokban találkozik valakivel. Ám a dock hatalmas, s nem tudhatjuk hol lehetnek... kérjük ki Watson véleményét, aki Toby kutyust ajánlja, hogy az ő segítségével keressük meg emberünket. Vegyük fel még Blackwood köpenyét, hogy legyen szagminta, s irány öreg Sherman bácsi.

Szólítsuk meg Shermant, aki átad egy nyakörvet, amit csatoljunk a kutyára, s szagoltassuk meg vele a köpenyt. Irány a dock! A dockban Toby megáll egy ajtó előtt. Toljuk az ajtó elé a hordót, álljunk rá, s vegyük fel az ablakból a vödröt, majd mártsuk a vízbe a rongyot. Az immár vizes rongy segítségével töröljük meg az ablakot, s nézzünk be rajta. Bent Blackwoodot látjuk egy másik úr társaságában... Törjük be az ajtót a vasrúddal (ha nem lenne nálunk, nyissuk ki a másik ajtót, s amögött találhatunk egy kalapácsot, az is megteszi), s nyomuljunk be... Sajnos mindketten meglógnak, de Blackwoodot elkapják másnap a rendőrök, és beviszik a Bow Street-i börtönbe.

Mielőtt bemennénk kihallgatni Blackwoodot, menjünk el a Yardra, s kérjünk az ügyeletestől egy engedélyt a kihallgatásra. A Bow streeten adjuk oda az őrnek az engedélyt, majd beszélgessünk el Blackwooddal, aki végül bevallja, hogy Jaimesonon keresztül akarta értékesíteni Sarah ékszerét, valamint azt is beismeri, hogy ő ölte meg Saraht, s a gyilkosságot J.R.-re igyekezett terelni. Jaimesonra rontsunk rá, mire kénytelen elárulni, hogy eladta egy nyomozónak a nyakéket, egy bizonyos Moreheadnek, de volt egy másik is, aki meg akarta venni, egy bizonyos Robert Hunk.

Menjünk el Morehead és Gartner irodájába, ahol csak a titkárnőt találjuk, de szerencsére tudja, hogy hol tartózkodik a főnöke. Mr. Gartner az állatkertben találkozik egy kliensével, nevezetesen Anna Carroway-jel.

Az állatkertben menjünk balra, az oroszlán ketrecéhez, ahol egy csillogó valamit látunk beesve a ketrecbe, amit egyelőre nem tudunk felszedni. Induljunk el jobbra, ahol Gartner holtan fekszik, s Lestrade már ott van. Beszélgessünk el vele és vizsgáljuk meg a hullát, amit állítólag itt találtak meg. Menjünk be az irodába, ahol az igazgató fogad, akitől megtudjuk, hogy egy Simon nevű ember takarította az oroszlán ketrecét a mai napon, s a címét is megadja.

Mielőtt beszélnénk Simonnal, nézzük meg a fali képet, amiből kiderül, milyen jó barátságban van Félix-szel, az oroszlánnal, s vizsgáljuk meg a csizmáját, ami még sáros. Simon csak nehezen hajlandó bevallani, hogy ő vonszolta a mostani helyére azt az embert, akit az oroszlán megölt, de azért segít. Kérjük meg, hogy jöjjön el velünk, s segítsen kivenni azt a csillogó dolgot az oroszlán ketrecéből - ha már úgyis olyan jóban vannak. Simon rááll, és amikor legközelebb felkeressük az oroszlánt, ő vigyáz rá, amig mi kivesszük a kis órát, amiben egy szám található egy papírra felírva.

Keressük fel ismét a nyomozói irodát, s kérdezzük meg a titkárnőtől, merre lehet Morehead, mert nagyon sürgősen szeretnénk beszélni vele (Holmes csak akkor hajlandó ezt kérdezni, ha előbb megnézzük a fali képet...). Sajnos nem tud segíteni a hölgy, s kulcsa sincs az irodához. Kénytelenek leszünk brutálisan fellépni: mivel Morehead több mint valószínű, hogy veszélyben van, törjük be az iroda ajtaját az írógéppel, menjünk be, ahol Holmes talál egy levelet, miszerint Morehead találkozik valakivel a pályaudvaron, nevezetesen Hunttal... A kis vasúti incidens után – ahol Hunt az ékszert szerette volna megvenni - végül a nyomozót a vonat alá lökte, ő maga pedig a Bow streetre került.

Bow Street. Mr. Huntból semmit se tudunk kihúzni, mindent letagad a Bow streeti cellájában. Mivel semmi hasznosat nem tudunk kihúzni belőle, próbálkozzunk a detektívirodában. Szabadon bemehetünk az irodába, ahol húzzuk el a fotelt a könyvszekrény elől, és a földön lévő papírt vegyük fel. A papíron elég érthetetlen szavak és számok láthatók, máig se tudom mit jelenthetnek. Annál érdekesebb a könyvespolc: húzzuk el a könyveket, majd a falba lévő széfet nyissuk ki az órában talált kódszám segítségével (azzal clickeljünk a széfre!), s máris a kezünkben van az ominózus ékszer és egy bizonyíték Anna kapcsolatáról Brumwell úrral...

Induljunk el az iskola melletti parkba. Sajnos nem tudunk beszélni a gyerekekkel, úgyhogy más módszerhez kell folyamodnunk: menjünk el a Baker streetre, s kérjük el Wiggins gyroscopját, hisz Antonio azt mondta, az a gyerek szereti a gyrot. Vigyük el azt a parkba, s mutassuk meg az egyedül álló fiúnak (USE-al), aki erre odajön, s szóbaáll velünk. Kiderül ő az a gyerek, akit Anna annyira pártfogol, de azt nem tudja hol lehet most. Adjuk oda neki a gyrot, mire leteszi a sapkáját a kerítésre, s ott is felejti. Vegyük magunkhoz, s nézzük meg a benne található címet, majd hajtsunk el oda, a lószerszámkereskedésbe.

Sajnos az eladó nem hajlandó elárulni, ki vette ezt a sapkát Paulnak, de miután kiment a többi vásárló (ez akkor történt, amikor megnéztem a falon a családi címereket) elárulja, hogy Lord Brumwell volt a vevő.

Látogassunk el a Brumwell kastélyba, húzzuk meg a csengőzsinórt, mire behívatnak, de sajnos csak a Lady tud fogadni, a férje - állítólag - nagyon elfoglalt. Szóljunk neki a levélről, mire szörnyen izgatott lesz, s azt sem bánja, ha bemegyünk Brumwell úrhoz, aki megmondja Mr. Hunt címét, majd kétségbeesésében bezár minket a szobába. A kijutás igen egyszerű: húzzuk meg az egyik perzsa kardot, majd nyissuk ki a fali képet, ami mögött egy nyitott széf található, s benne a szobakulcs. Nyissuk ki az ajtót, s rohanjunk ki a kastély elé, ahol Brumwell úr rohan le a Temzéhez. Fussunk utána, de már késő: a hídról a vízbe veti magát.

Menjünk el Hunt lakására, s nyissuk ki az éjjeliszekrényen fekvő könyvet: egy bejegyzést találunk, miszerint Rose, a jósnő ma találkozik Brumwell úrral. Rose, mint tudjuk a Covent Gardennél lakik, egy sötét kapualj mögött. Vegyük ki a könyvjelzőt a könyvből, ami egy zálogjegy Jaimesonhoz, s vigyük el a zálogházba. Cserébe egy doboz tarokk kártyát kapunk, s a kártyák közt egy kulcsra lelünk.

Mivel Rose nincs otthon, szabadon garázdálkodhatunk a jósdában: húzzuk meg az egyik gyertyatartót, mire félrehúzódik a könyvespolc, s előtűnik egy láda. Nyissuk ki a kulccsal az asztal fiókját, majd vegyük ki belőle a láda kulcsát. A ládában egy papírt találunk, egy hajó nevével, s egy kérést Hunttól, hogy Rose őrizze meg ezt az okmányt.

Hajtsunk ki az imént említett hajóhoz, s az ott lévő raktár ajtaját feszítsük fel a vasrúddal. Ahogy az ajtót kinyitjuk, egy kötél ráesik egy gyertyára, s az így meggyulladt kanóc gyorsan égni kezd, s a láng egy puskaporos láda felé terjed. Holmesnak sikerül kimenekíteni Anna-t, Watson elbújik egy kis üregben a szoba alatt, s így senkinek sem esik bántódása a robbanás miatt... Elkönyvelhetünk egy sikeresen felderített bűnügyet, s meghallgathatjuk Jacob végső magyarázatát erről a családi drámáról. Végezetül Holmes és Watson elmélkedését hallhatjuk és olvashatjuk erről a nem mindennapi bűnesetről, s fenhetjük a fogunkat a következő nyomozásra (remélem lesz folytatás).

Koronczai Gáspár

PC		
GRAFIKA	98	Összesen
ZENE	83	96
JÁTSZHATÓSÁG	99	

Sherlock Holmes

LEGEND

Igazi csemegére találtam a Westwood új játékában a Legend of Kyrandiában. Fantasztikus grafika, kellemes zene, a lehető legegyszerűbb irányítás – ez jellemzi a játékot. PC-n már nyár végén elérhető volt a játék, de Amigára csak mostanában jött ki, s ez elég ok arra, hogy egy kis leírásfélét készítsek róla. A játék egyszerű kezelése ellenére kemény kihívást jelent még a fanatikus kalandorok számára is. Az irányításról nem lehet sokat mondani: egyszerre max. 10 tárgy lehet nálunk, amelyek a képernyő alján lévő ablakokban helyezkednek el, s ha valamin használni akarjuk valamelyiket, csak egyszerűen rá kell vinni a kiválasztott dologra. A File-menübe az Options gombbal léphetünk be, ahol többek között még zenét is állíthatunk. Tárgyaink mellett jobb oldalon helyezkedik el egy kis amulett, benne (a játék vége felé) 4 ékkő, amelyekkel 4 féle varázslatot tudunk produkálni (erről majd később). A játék nagyrészt erdőben és egy barlangban játszódik, s helyenként találunk olyan jól eldugott zugot, ahol lehet valamit kezdeni. Az eligazodásban segít majd az alábbi 5 térkép. Tapasztalatom szerint nincs semmi különbség az Amiga és PC verzió között - legalábbis az első 15 perc játékában. Na de lássuk csak mi is történik Kyrandiában...



FOTÓ: PC



Malcom, a vén bolond bohóc kiszabadult, s most eljött, hogy átvegye az uralmat Kyrandia felett. Első áldozata nagyapánk, aki éppen Brynnek, a helyi papnőnek ír levelet, arról, hogy mi lesz a teendő, ha Malcom megölné őt. Az öregapám jól kalkulál: amint leírja az utolsó szót, megjelenik Malcom a házikójában, s kővé változtatja...

Ekkor jön Brandom - azaz mi - s épp nagyapjához siet. Rettenetes látvány tárul eléje: nagyapja kővé válva fogadja... Nincs más hátra, cselekednünk kell: vegyük fel az asztaláról a levelet, aminek a szövegét egyelőre a varázslat miatt nem tudjuk elolvasni, majd a fűrészt is vegyük fel az asztal alól, s az almát a korsóból. Mielőtt elhagynánk a szobát, a falból egy emberi arc formálódik ki, s elmondja, hogy Kyrandia sorsa a mi kezünkben van... tehát a mi dolgunk Malcom elkergetése a szigetről, s a Kyragem (Kyrandia őssereje) meggyógyítása. Miután leértünk a fa alá, induljunk el jobbra, s merítsünk egy csepp vizet a tavacskából, majd jussunk el az ezüst oltárig, ahonnan egy rózsát kell leszakítanunk. Még mielőtt belebonyolódnánk a leírásba: menet közben jónéhány ékkövet fogunk találni: ezeket lehetőleg gyűjtsük össze, hogy egy helyen legyen mindegyik. Hogy miért, erre majd később visszatérünk. A leszakadt híd mellett találkozunk Hermannal, aki azon kesereg, hogy lehet átjutni a másik erdőbe. Adjuk oda neki a fűrészt, azzal elindul fát vágni, s majd megjavíthatja a hidat. Ha ezzel megvolnánk, keressük meg a szent fát, s gyógyítsuk meg a nálunk lévő vízcseppel. Miután ismét kizöldül a lombja, egy fiú szalad ki az ágai alól (kis barátunk), aki azzal dicsekszik, hogy talált egy kis lila gyöngyöt, s játszani hív minket is. Egyelőre hagyjuk, s inkább vigyük el a levelet Brynnek a templomba, aki egy varázslat segítségével olvashatóvá teszi számunkra. A levél tartalma meglehetősen ködös: a nagypapa egy amuletről ír, amibe meg kell szereznünk mind a négy hiányzó ékkövet, amelyek egy-egy varázslatot jelentenek. Az amulettet az ezüst oltárnál szerezhetjük be, ha egy ezüst rózsát helyezünk el az oltáron. Brynn felajánlja segítségét, s ha odaadjuk neki a rózsákat, ezüstté változtatja. Ha ezzel megvolnánk kergessük meg kis barátunkat, aminek az lesz a vége, hogy ideadja a gyöngyöt, ami az oltár működéséhez szükséges. Vigyük el a gyöngyöt az oltárhoz, s szereljük rá, majd helyezzük az oltárra a rózsát. Így hozzájuthatunk az amuletthez. Keressük fel ismét Hermannt, aki már befejezte a munkáját, a fűrészünket viszont elvesztette, de megígéri, hogy megkeresi. Most már bármikor átsétálhatunk a második erdőbe. Keressük fel a bölcset, aki a további segítség fejében egy tollat kér tőlünk. Először is az erdőkben talált ékköveket vigyük el az oltárhoz, ott gyűjtsük össze azokat, majd vegyünk le egy makkot a fáról, szedjük fel a mogyorót a madárfészek alól, s keressük meg az erdőben valahol a tobozt, majd ha mind a három dolog megvan, vigyük el őket a lyukhoz, s dobáljuk bele mindegyiket. Az eredmény nem marad el: egy nem tudom micsoda növény nő ki a földből, s hálából kigyűjtja az első követ az amulettünkben, amelynek a színe sárga, s gyógyításra szolgál. Menjünk el a beteg madárhoz, s gyógyítsuk meg a va-

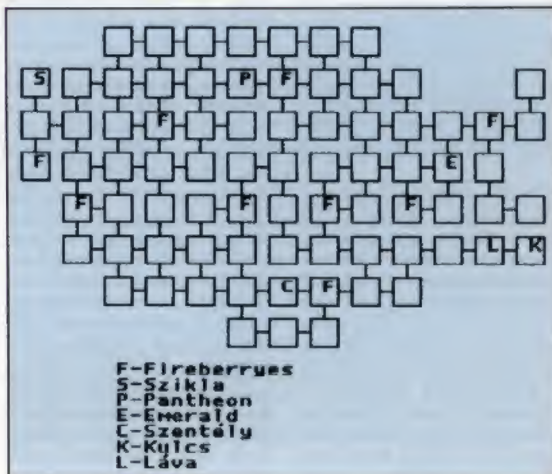
OF KYRANDIA



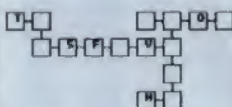
FOTÓ: PC



Bent egy hatalmas labirintus fogad: mindenesetre amint belépünk a második helyszínre, egy kapu záródik be mögöttünk, s kinyitni csak úgy lehet, ha egy tálkába beledobunk néhány követ, amelyek nehezebbek a kapu vezérlősúlyánál. Persze ehhez előbb be kell járni az egész labirintust. A labitintusban való közlekedés a következő módon történik: helyenként fireberry bokrok vannak, amin kis világító gyümölcsök teremnek. Egy ilyen gyümölcs 4 képernyő haladás után elporlad, tehát úgy kell szervezni a dolgokat, hogy egy bokortól a másikig csak 3 képernyő válasszon el, s a 4. már ismét egy bokros terem legyen. Fontos, hogy mindig szedjünk fel 4-5 fireberryest, s rakjuk le őket oda, ahol nics bokor, hogy azonosítani tudjuk, hol jártunk eddig, s világosság legyen azokon a helyszíneken. Ezzel a módszerrel keressük meg a Holdfénypantheont, ahol két Will'o' whisp vitatkozik, hogy melyikük jöjjön velünk, de végül abban maradnak, hogy mindketten velünk jönnek, de csak akkor ha rendbe hozzuk az oltárt. Keressük fel a kis öblöt a barlangban, szedjük fel a pénzt, s az Emerald fal mellől vegyünk fel néhány emeraldot. Ha bejártuk már az egész labirintust, biztosan megvan mind az öt kő, ami szükséges, vigyük el azokat a kapuhoz, s rakjuk be az öt követ a serpenyőbe, mire a rács megnyílik, s mi ismét kimehetünk a szabadba. Keressük meg a kutat, s dobjuk bele az érmét: lőn csoda, a kút megtelik, s a víz felhozza a holdkövet, ami épp a Holdfénypantheon rendbehozásához szükséges. Vigyük el a követ a pantheonba, s tegyük bele. A két Will'o' whisp hálából egy új varázslattal ajándékoz meg, amivel mi válhatunk Will'o' whispé. Váljunk azzá, s menjünk el a lávafolyamhoz, ahová eddig nem tudtunk eljutni a sötétség miatt. Ott olvassuk fel a tekercset, mire az egész forrongó lávatömeg megfagy. Így át tudunk gyalogolni rajta, s egy kulcshoz jutunk a következő szobában. Ezután repüljünk el a falig, ahol ebben az alakban már átkelhetünk. A másik oldalon néhány lépés után egy faág csap fejbe, s nem sokkal később Zenitha házában ébredünk fel, aki megkér, hogy hozzunk egy kis vizet a csodakútból egy flaskában, hogy tudjon egy olyan varázslatot késziteni, amivel át tudunk repülni a másik szigetre, ahol a királyi palota áll, vagyis a mi szüleink palotája. Keressük meg a kutat, ahol Malcom fogad, s gonoszkodásból ellopja a kút egyik varázsgömbjét, hogy az ne tudjon működni. Keressük meg a tüzet, s olvassuk fel ismét a tekercsünket, mire a tűz elalszik, s alatta megtaláljuk az ellopott kristálygömböt, amit varázslat segítségével, aminek az lesz az eredménye, hogy egy tollat ejt le elénk, amit elviszünk a bölcshöz, s így egy újabb tanácshoz jutunk: keressük meg a születés kövét. Először is keressük meg a forrást, s vegyük ki a sárga (sunstone) követ a vízből, s szakítsunk le egy tulipánt. Vigyük el az összes követ az oltárhoz, s rakjuk bele a tálkába a sunstonet, majd a fehér ötszögű kristályt, majd az opált, s végül menjünk el a rubinos fához, s szakítsunk le egy rubint, s azt helyezzük be a tálba. Egy kis baleset ér minket a rubin leszakításkor: egy kígyó megmar. Hogy életben maradhassunk, hajtsuk végre a gyógyító varázst. Az oltárnál az eredmény nem marad el: egy pánsíp lesz a jutalmunk. Vigyük el ezt a bölcsnek, aki végül átad egy scrollt házisárkányának tanácsára, amivel hideget tudunk csinálni, s azt tanácsolja, hogy a barlang másik oldalán fekvő erdőben kérjük Zenitha segítségét a továbbiakban. Ha ez is a kezünkben van, menjünk el a barlang bejáratához, s próbáljunk bemenni, ám legnagyobb meglepetésünkre Malcom jön ki onnan... „Szórakozni" kezd velünk, felénk dob egy kést, amit legjobb ha visszadobunk neki. A civódás vége az lesz, hogy egy jégfalat varázsol a barlang szájára, amit mi a pánsip segítségével meg tudunk repeszteni, s be tudunk hatolni a barlangba.

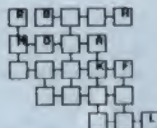


1. ERDŐ



T-Templom
S-Szent fa
F-Start
V-Víz
O-Oltár
H-Híd

2. ERDŐ



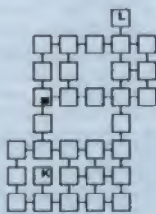
H-Híd
B-Bölcs
A-Madár
O-Oltár
M-Makk
R-Rubin
K-Kút
F-Forrás
L-Labirintus

3. ERDŐ



F-Forrás
M-Mókus
S-Serleg
T-Tűz
Á-Áfonya
Z-Zenitha

4. ERDŐ



K-Kristályok
L-Laguna



gyünk vissza a kúthoz, s rakjuk vissza a helyére. A kút ismét működik, igyunk belőle, mire a kék varázslat is előtűnik, aminek segítségével nagy erőt tudunk kifejteni. Vigyünk vizet Zenithanak, aki most friss áfonyát kér. Hozzunk ezt is neki, de mire visszaérünk, ő eltűnik. A szoba egyik sarkában a szőnyeg fel van gyűrődve: húzzuk el, s egy átjáróra lelünk egy másik erdőbe. A fatörzsben, ahol feljövünk egy szivárványkőre találunk, de nem sikerült azt semmire se használnom. Ezután keressük meg a lagunát, s szakítsunk le 2-4 szál orchideát, majd vigyük el Zenitha lakására, s az ott rotyogó üstbe dobjunk egy orchideát, s egy piros színű kristályt (azok közül, amiket az oltárnál hagytunk), s az elkészült piros löttyből merítsünk két flaskába. (Ha kimegyünk és visszajövünk, mindig megjelenik egy flaska). Második lépésben dobjunk a fazékba egy áfonyát és egy kék követ, s merítsünk ebből a kék löttyből is egy flaskával. Harmadszorra pedig egy szál tulipánt és egy sárga kristályt dobjunk a fazékba, s a sárga levéből merítsünk egy flaskára valót. ha ezekkel megvagyunk menjünk el a kristályokig és rakjunk beléjük egyszer egy piros-sárga párosítást=narancs italt, s egy piros-kék párosítást =lila italt nyerünk. Menjünk el ezután a levegőben lebegő serleghez, s próbáljuk leszedni a kék almát az erdőkben (egy nagyapánknál volt, egy másikat pedig a labirintusból kijőve találtam), majd menjünk el a mókus odujához, s igyuk meg a lila italt, mire összetöpörödünk és be tudunk menni a mókushoz. adjuk oda neki a két almát, mire elárulja, hogy a serleget megtaláljuk a mókuslak előtt a fenyőfán. Menjünk ki, vegyük fel a serleget, menjünk el a lagunához, s igyuk meg a narancsszínű italt, mire hősünk egy fehér pegazussá változik, s átrepül a másik szigetre. Keressük meg a szüleink sírját, s tegyünk egy orchideát a sírra, mire Édesanyánk jelenik meg, s megtanít a negyedik varázslatra, a láthatatlanság varázslatára. Menjünk tovább jobbra, egészen a kastély kapujáig, ahol váljunk láthatatlanná, s nyissuk ki a kaput a kulcs segítségével. Mivel láthatatlanok vagyunk a kaput őrző savköpő madaraktól nem kell tartanunk. Miután beléptünk a kastélyba Malcom üdvözöl, s figyelmeztet, nehogy a Kyragem közelébe merészkedjünk, de egyébként nyugodtan sétálhatunk a kastély egész területén. A kastélyban nem lehet eltévedni, térképet nem is készítek hozzá, az egész szimmetrikus, nem lesz nehéz tájékozódni benne. Keressük meg a király jogarát, majd a felső emeleten a zeneszobát, ahonnan Hermann ront elő kezében a fűrészünkkel. Más baja nincs, csak kicsit megbolondult... Nyomjunk rá egy gyógyító varázst, mire mély álomba merül. Bent egy kis harangjátékot találunk négy haranggal. A kis ütővel üssük meg a következő sorrendben őket: DO, FA, MI, RE, mire a falon kinyílik egy kép, s alatta egy kulcsra lelünk. Ha ezzel is megvolnánk, menjünk a könyvtárszobába, s húzzuk ki a O-val, P-vel, E-vel és N-nel kezdődő könyveket (open, azaz nyitni), mire elfordul a kandalló, s mi fel tudjuk venni a másik feléből a királyi koronát. Ezután álljunk fel a kandallóra, mire befordul velünk, s mi egy egyszerű kis labirintusba jutunk, ahol keressük meg a varázslattal elzárt boltívet, s a kék varázslattal nyissuk meg. Nemsokkal mögötte, egy kő alatt találunk még egy kulcsot. Irány a várudvarról nyíló dupla ajtó, nyissuk ki a kulcsokkal, s rakjuk be, a három párnára sorban (balról jobbra haladva) a jogart, a koronát és a serleget, mire megnyílik a kapu jobbra, s mi bemehetnénk, de Malcom elénk toppan, s elkezd ütögetni, amivel Brandom nem igen törődik, de behúz neki egy jó nagyot, s utána egyenesen a Kyragemhez megy. Bent eltűnik az összes tárgyunk, egyedül a varázslataink maradnak meg, úgyhogy váljunk is gyorsan láthatatlanná, álljunk a tükör elé, s amikor Malcom a kővéváltoztató varázslatát felénk dobja, pechére a tükörről visszapattan őrá...

Már csak a befejező képsorokat kell végignéznünk, majd elolvasnunk nagyapánk gratulációját, s elfoglalnunk Kyrandia királyi trónját.

Koronczai Gáspár

PC / AMIGA		
GRAFIKA	93	Összesen
ZENE	90	91
JÁTSZHATÓSÁG	94	

THE PRINCE BUFFOON

Gobliins 2

A program elején - az immár hagyománynak számító idétlen introból - megtudhatjuk, hogy ezúttal a Király egyetlen sarjának az ifjú hercegnek kell a segítségére lennünk, akit egy gonosz démon rabolt el. A címben azonban most csak két 'i' szerepel, ehhez méltóan tehát csak két hős Fingus, és Winkle áll rendelkezésünkre. Fingus a komolyabb, viszont ügyetlenebb goblin, Winkle pedig az ügyeletes tréfamester. Ebből következik, hogy a különböző tárgyakkal különböző dolgokat művelnek. Újdonság az is, hogy a két goblinnal egyszerre is tudunk cselekedni. Az irányítás sem a régi, viszont aki játszott a Bargon Attack-kal annak már ismerős lesz. (Bal gomb - cselekvés, jobb gomb - inventory.) Ezenkívül találhatunk felül is egy menüt, ahonnan leginkább csak három dolog érdekel minket: a load-save opció, a joker (itt korlátozott számban a programtól segítséget kérhetünk), és a helyváltoztatás, amit akkor érdemes használni, ha egy távolabbi helyre akarunk eljutni.

A játék elején hőseink egy kis faluban találják magukat. Az első dolog amit fel kell szednünk, az az üveg. Mivel az öregek nem adják olyan könnyen a következőket tegyük: Próbáljuk Winkle-lel elcsórni a gazdag ember kolbászát. Amikor a pórul járt, Winkle-en az öregek jót röhögnek. Fingussal csenjük el az üveget. Menjünk jobbra, a kúthoz. Fingus-szal nyomjuk meg a kútat, Winkle-lel pedig töltsük tele az üveget, és spricceljük le vele a békát. Vegyük fel a béka helyéről a követ, majd Fingus-szal dobjuk meg vele a háztetőn lévő létra kapcsolóját. Húzzuk le a létrát, ezalatt pedig menjünk fel rajta Winkle-lel. Fingus-szal csöngesünk be a házba, és beszéljünk a Tazaarral, a varázslóval. Nem akar minket beengedni, ezért Winkle-lel próbáljunk meg a kéményen át bejutni. A varázsló látva, hogy nem szabadul meg tőlünk, végül kinyitja az ajtót. Bent Winkle-lel tapossunk rá a szőnyeg farkára, majd mialatt az ordít, vegyük ki Fingus-szal a szájából a gyufát. Gyújtsunk alá a teás kannának, és öntsünk bele vizet. Kis idő múlva a kiáramló gőz egy papírt sodor le a falról, ami mögött a kakukkos óra kulcsát találhatjuk. Mielőtt felvennénk, fújjuk el a tüzet a kanna alatt. Húzzuk fel az órát, a kakukkal kijövő kulcsot pedig dobjuk le a kővel, Winkle-lel. A kulcsot vegyük magunkhoz, és nyissuk ki vele a ház előtt lévő pincét. Szedjük fel az ott található bort, és menjünk vissza a faluba. Öntözzük meg a virágokat, majd tépjünk ki egyet. Adjuk oda a gazdag embernek, aki az illatától elszenderül. Winkle-lel menjünk a lábtörlőre, Fingus-szal pedig nyomjuk meg a ház falán a gombot. A lábtörlő így Winkle-t felrepítette a tetőre, aki onnan most már le tudja akasztani a gazdag ember kolbászát. Miután megvan, menjünk a kapun keresztül az óriáshoz. Kapjuk el Winkle-lel a tyúk grabancát, Fingus-szal pedig csapjuk fejbe a kolbásszal. Így egy tojáshoz jutottunk. A kolbászt dugjuk be az úton található lyukba. Mialatt a kutyát így ingereljük, Winkle-lel el tudunk osonni a kutya mellett. A túloldalon bújjunk be a fán lévő lyukba. Az így feltárt járaton keresztül most már Fingus-szal is átjuthatunk. Gyújtsuk meg a szalmát az óriás lábánál. Üssük rá a tojást, aminek az illatára az óriás rögtön felébred. A tojás ugyan pillanatok alatt szénné ég, azonban marad még nálunk egy kolbász, és egy üveg bor, miknek odaajándékozása után az óriás továbbenged minket.

Alig egy évünk volt arra, hogy kiheverjük a Gobliins okozta fáradalmainkat, s most a Coktel Vision kiadta a játék második részét, amely ha lehet még jobb, még szórakoztatóbb, a humora pedig még fárasztóbb mint az elődjének.

Rövid út után hőseink egy várhoz jutottak. Menjünk egészen balra, a fáig. Itassuk meg a fát, aki cserébe megengedi, hogy szedjünk a virágaiból. Menjünk Winkle-lel a fa ága alatti kőre, Fingus-szal pedig álljunk a fa tenyerébe, majd így feljutva rázzuk meg a fa ágát. Winkle azonnal megeszi a virágot, majd a kő alól kinéző állat őt is felrepíti a fára. Menjünk le Fingus-szal a kőre, és most Winkle-lel rázzuk meg az ágat. Így egy virággal lettünk gazdagabbak, amelyet tegyünk be a baloldali kő alá, és nyissuk fel a követ. Az onnan előjövő méh cserébe egy kis mézet ad nekünk. Jobboldalt egy nimfa napozik, akit tréfáljunk meg Winkle-lel, öntsünk rá egy kis vizet. A nimfa ekkor felrepül a fára. Eresszünk ki ismét egy méhet, és ugorjunk rá fingus-szal, akivel így a nimfa mellé jutunk. Adjuk oda nimfának a mézet, aki ezért elvarázsolja a mérgező gombát, amit így most már fel tudunk szedni. Winkle-lel kopogtassunk be szemben az ajtón, majd a kinéző barátságtalan madárnak mutassuk meg a gombát. A madár ezután beenged minket.

Winkle-lel rakjuk be a gombát a madár gépébe, Fingus-szal pedig kapcsoljuk be. A gumicsőbe elinduló folyamat azonban egy csipesznél elakad. Álljunk Fingus-szal a keselyű alatti lábtörlőre, Winkle-lel pedig miután a befőttes üvegből magunkhoz vettünk egy kukacot, nyomjuk meg a polcon a gombot. Fingus ekkor ráakaszkodik a keselyű húsára, aki természetesen ezt nem veszi jó néven. Mielőtt lerázná Fingus-t, dobjuk fel neki a kukacot Winkle-lel. A megszerzett húst adjuk oda a piranhanak. Egyik goblinunkkal álljunk a madár előtti szemetesre, a másikkal pedig adjuk oda a madárnak a lerágott csontot. A szemetes tetejéről így feljutottunk a polcra, ahol vegyük fel a barátság italt, majd a csipeszt. Miután a csipeszt elvettük a folyadék elkezd a tartályba csepegni. Rakjuk alá mindkét goblinunkkal az üveget. Ennek hatására hőseink elteleportálódnak.

Egy furcsa helyre érkeztünk. Rakjuk a csipeszt az óriás gombán levő csőre. Winkle-lel kotorásszunk a fényszóróban, ahol egy dobraverőt találunk. Készítsünk belőle a lyuk feletti hálóval egy lepkefogó-hálót. Menjünk először Winkle-lel a rúgóra, majd Fingus-szal kezdjünk el rajta ugrálni. Ha így, mindketten ugrálnak rajta, baloldalt egy ajtónak kell kinyílnia, amin menjünk be. Winkle-lel bújjunk be a földön lévő lyukba, amin keresztül a baloldali gomba tetejére lyukad. ki. Beszéljünk Fingus-szal a gitárossal, aki eljátszik nekünk egy dallamot. Kapjuk el a hangjegyet Winkle-lel, a hálót használva. Most csak Fingus-szal ugráljunk ismét a rúgón, majd az így megjelenő pumpát vegyük fel Winkle-lel a fényszóróban matatva. Fingus-szal bújjunk be a lyukba, és Winkle-lel pumpáljunk egy párat a szaxofonosba. A megjelenő szúnyogot ismét a hálóval ejtsük fogjul, majd Winkle-lel tegyük be a fényszóróba. A szúnyog felé csapkodó dobos egy újabb hangjegyet csal elő hangszeréből, amit szintén kapjunk el. Most már csak a szaxofonosból kell fingus-szal egy hangjegyet kipumpálni, amit a már ismert módon kell elfognunk, s így most már van egy teljes zenénk.

Miután vissza teleportálódtunk, a nagy fánál találjuk magunkat. Először is dobjuk le a kővel a labdát, amit azonban egy srác azonnal elvisz. Winkle-lel menjünk be abba a házba ahonnan a srác kinéz, majd amikor a fiú egy másik ajtón kijött, rögtön menjünk be Fingus-szal a legfelső házba. Ha jól időzítettünk, akkor Fingus elkapja a fiút, és elveszi a labdát. Dobjuk oda a labdát a kosárlabdázónak, majd amikor az kosárra dob, Winkle-lel fejeljük ki a labdát a gyűrűből. A labda a polgármester ablakába repül, aki erre kinéz. Beszélgessünk vele, mire eligazít minket az órásmester felé. Most kopogtassunk be az óráshoz, legfelül. Fingus-szal eresszük be a zenénket a legalsó házba. Mivel szereztünk zenét az órához, az órásmesterrel ezután beszélve egy homokórát kapunk. Menjünk vissza a vár elé, s a homokórából szórjuk a homokot a szakadék fölé. Egy híd válik láthatóvá, amin menjünk át, és másszunk be mindkét goblinunkkal a nyílásba.

A várba jutottunk, ahol egy rakás szörny alszik. Vegyük fel a majonézes tubust. Winkle-lel piszkáljuk meg a baloldalt alvó szörnyet, aki mérgében egy kést dob felénk. Dobása viszont célt téveszt, s egy társát találja fejen. Amikor az felordít, Fungus-szal vegyük ki a szájából a rágógumit. Nyomjuk a gumit a fenti szekrény kulcslyukába, ezzel egy lenyomathoz jutunk. Tegyük a majonézt a koponya alá, majd a tetőről ugorjunk rá Fingus-szal. Mialatt a szörnyet így jól képen spricceljük, Winkle-lel vegyük ki a tőrt keze alól. Rakjuk el ismét a majonézt. Menjünk balra, a kovácshoz, s adjuk neki oda a lenyomatot, és a tőrt. Vegyük fel a zsámolyt, és arra állva Winkle-lel vágjunk pofákat a második őrnek. A paprika vörös őr nagyot suhint a botjával, azonban Winkle-t nem találja el. Fingus-szal viszont gyorsan ugorjunk rá a botra, így az átrepíti őt a túloldalra. Onnan ugorjunk rá a fújtatóra, s így most már a kovács elkészíti nekünk a kulcsot. Kérjük tehát el a tőle, majd vegyük az üllőjét is magunkhoz. A jobboldali őr egy csirkét falatozik. Kínáljuk meg Winkle-lel egy kis majonézzel. Ezután egy kicsit lejjebb engedi a húst, annyira, hogy a zsámolyról Fingus-szal le tudunk tépni belőle egy darabot. Menjünk vissza az alvó szörnyekhez, és adjuk oda a húst a nagy fogúnak. Amikor az ráharap, Fingus kirántja a fogsorát. A kulccsal nyissuk ki a szekrényt, majd mindkét goblinunkkal vegyünk ki egy-egy búvárfelszerelést. Ezután mehetünk jobbra. Winkle-lel menjünk be az alagútba. Bent egy kapcsoló megnyomása után egy ajtó válik láthatóvá a nagy szörny szobrán. Ezután emeljük meg a bárdot, s gyorsan nyomjuk meg Fingus-szal a mögötte lévő gombot. Ezzel kinyitottuk az ajtót. Most Fingus-szal menjünk be az alagútba, majd amikor az ott átkapcsolta a kapcsolót, Winkle-lel másszunk be a szoborba. Mialatt a szerencsétlen szörny azt

Folytatás a 35. oldalon

DEMO ROVAT

JUSTINCASE

WELCOME...

Először is szeretnénk megköszönni a leveleket amivel a szerkesztőséget bombáztátok! Hál' istennek eddig csak pozitív leveleket kaptunk, mindenki jó ötletnek tartotta e rovat beindítását és kivitelezését. Sajnos néhány félreértés is történt az ORIGON demoval kapcsolatban... Én nem az újságban látható kép megoldását kértem, hanem a demo nyolcadik részében található rondaságét. Ezért ezt csak azok tudták volna megfejteni akiknek birtokában van a demo. Mindamellett hallottam már olyan megoldásokat, hogy az a szépség valamiféle „alien". Hmm...

Mint azt a múltkor megígértem most egy magyar csapat munkáját, a JUSTINCASE nevű demot fogom bemutatni. A csapat neve GRAFFITY, és ezzel nyerték a Szegeden megrendezett FACES+HEADWAY party-t. A program introval együtt 8 részből áll, és ez ún. megademokhoz tartozik.

A sűrítés után egy igen pofás GRAFFITY logo jelenik meg a képernyő tetején, alatta egy hi-res „presents" felirattal kísérve. Ezután egy multicolor „justincase" logo kezd el jobbról-balra scrollozódni. Alul egy kb. 4x2-es három színű, szintén multicolor DYCP scroll mászik. A scroll igen érdekes sinusokra épül, ami egész látványossá teszi.

Az introbol kilépve a Globe Scroller részhez érkezünk. Szerintem az egész demo legjobban megalkotott része, mivel a code, zene és a design is tökéletes. Felül egy 16 színű GRAFFITY logo van amire valami éppen készül rácseppenni a border határáról. Középen, a screen jobb és bal oldalán hi-res oszlopok vannak elhelyezve, amelyek közrefogják a scrollt. Space benyomására effektet tudunk változtatni, miközben ezt számolja, egy „calculating" felirat jelenik meg. A run/stop gombbal a scrollt leállíthatjuk, a balranyíllal pedig a töltőrutinhoz ugorhatunk.

A harmadik részben egy Fli DYCP a fő attrakció. 6x2-es FLI karakterek scrollozódnak, készítői a lamerekre gondolván az Fli miatt a baloldalon kimaradó helyet is üresen (feketén) hagyták, hogy még a gyengébb képességű lamerek is észrevegyék, hogy Flivel van dolguk. A képernyőn üresen maradó helyet egy nagy „GRAFFITY PRODUKT" logo tölti ki.

Megint valami ritkán látott dolog, interferencia kerül sorra, habár szerintem ez a rész igen gyengére sikerült, a fiúk eléggé dicsérgetik magukat és rutinjukat az igen defektes sprite scrollban... A rutinhoz visszatérve, egy hires 4 színű interferenciát működtet, ami középen csapkolódik jobbra-balra. Az alsó borderen egy szintén csak félresikerült GRAFFITY sprite szégyenkezik.

...Na de azért, hogy ne maradjanak szégyenben íme valami extraklasszis. Egy 5 színű GRAFFITY logon egy multicolor PRODUKT logo tekereg INTERLACE móduszban! Ha még ez sem elég akkor a felső borderen különböző színekben 10 (!) sprite pompázik. Space lenyomására kikapcsolható az INTERLACE üzemmód, és ezt az alsó borderen on/off spriteokkal jelzi. A fennmaradó helyen egy nagy „ténylegnemtudomhányas" multicolor scroll van.

Hogy a széppel és jóval teljesen elteljünk, egy újabb betalálás következik: Ball Shaped Scroll Projector. A régi Amiga reklám demoból jólismert pattogó „kockás labda" pattog bele a középen scrollozódó scrollba úgy, hogy közben a scroll nagyítódik, stb. Eközben a képernyő nagy része világoszöld, a GRAFFITY logo egy kék, valószínűleg víznek szimulált térben áll. A lila labda (nem a Milka tehén) a balranyíl gombbal megállítható.

A hetedik részben egy osztott képernyős (splitter screen) effektet láthatunk, amely Fli logokkal dolgozik. A screen baloldalának felső részében egy „19 justintime 92" feliratú hi-res AFli logo mozog. A jobb felső sarokban egy normál többszínű Fli logo mozdul rá a másik logora. A rész még tartalmaz egy 3 színű, nagyméretű scrollt is.

Végezetül elérkeztünk a GRAFFITY tagok által „Végevanmár" nevűre keresztelt részhez. Ez egy igen egyszerű de pofás rész, ami egy felfelé scrollozódó hires scrollt tartalmaz. A scroll olvasása közben egy saját editorral készült zenét hallhatunk amiben digi hangok is hallhatóak. A scroll természetesen tartalmazza a demo megjelentetésében résztvett emberekhez szóló köszöneteket, és a SONY, MILKA, PIERRE CARDIN, SALVADOR DALI cégek logoját köszönet gyanánt...



Aki teheti szerezze meg a JUSTINCASE-t mivel ilyen nagyszerű demot ritkán látni. Sajnos főleg a magyar scene nem ontja magából az ilyen minőségű demokat, habár még várható a JUSTIN... sorozatból demo. Ha emlékezetem nem csal, akkor ez volt a második darab, mivel régebben már megjelent egy JUSTINTIME nevű demo is tőlük. See you 8r!

Mr.Wax

		C-64
GRAFIKA	9	Összesen
ZENE	8	9
DESIGN	9	
CODE	10	

'91 tavaszán őrült láz kerített hatalmába minden kaland- és szerepjáték rajongót: mindenki guvadt szemmel nyomult a Wizardry 6 - Bane of the Cosmic Forge c. játékkal. Az egészen primitív, Apple-n kezdett RPG óriásivá és fantasztikussá nőtte ki magát, mire az Amigás tábor meghódítására is sort kerített. Több mint egy hónapig játszottuk, és csak a legfanatikusabbak jutottak el a végére. Azóta izgatottan várjuk a folytatást, őrizgetve savediskünket. Most végre itt az új epizód - még nagyobb, még látványosabb, még összetettebb, mint az előző!



FOTÓ: PC

WIZARDRY 7

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

Sajnos a játék ezúttal PC-re érkezett meg, úgyhogy azoknak a bizonyos save-diskeknek nem sok hasznát lehet venni. Persze a hónapos munkával előállított karaktereikhez bőszen ragaszkodók ennek ellenére is megragadhatják a Diskeditort, és beírhatnak frissen generált karaktereiknek néhány százezer XP-t, ezáltal úgy-ahogy rekonstruálva tavalyi csapatuk dicsfényét. Hogy ez mennyire fair dolog, azt döntse el mindenki magának - a programozók mindenesetre gondoskodtak róla, hogy a játék egy fikarcnyival se jelentsen kevesebb kihívást az ultraerős karakterek számára mint egy zöldfülű, első szintű partinak.

Annak idején, az 576KByte 91/6-os számában írtam egy leírást a Wizardry 6-ról. A kezelés, a játék alapvető menete onnét kiderül. Mivel most nem szeretném ismételni magamat, csak olyan dolgokat szeretnék leírni, ami ott nem szerepelt. Az alaptörténet persze itt is hasonlóan homályos és összetett - elvont ideológiákért és misztikus tárgyakért harcolunk. Persze a dolog végső soron itt is szörnyek ledarálásából és tárgyak különböző helyen való használgatásából áll. A történetbe most már az űrutazás és a technika is bele van keverve, de érdekes módon ahelyett, hogy tönkretenné a hangulatot - amint ez a techno-fantasy erőltetett anakronisztikus elemeivel történni szokott - inkább egy új ízt ad a játéknak. Nemcsak dárdákat dobálhatunk ellenfeleinkre, hanem puskaporos mordályokkal és lézerpisztolyokkal is lövöldözhetünk. A bolygón, amelyre érkezünk, hat faj vetélkedik egymással - a Gorn, a Dane, a Munk, a Rattkin, a T'Rang és az Umpani. A kezdeti kavarodás után a kapott információtöredékekből lassanként kezd kibontakozni, hogy ki kivel van, kinek mi a célja és mit vár el tőlünk.

Mindegyik fajnak megvan a maga főhadiszállása, de az első város, ahová eljutunk, New City, amolyan semleges terület, minden faj képviselője megtalálható itt. Az innét kiinduló utakat követve juthatunk el sorban a vetélkedő fajokhoz, először a Gornok földalatti várába, Orkogreba, majd a többi helyre.

JÁTÉK FELÉPÍTÉSE

Maga a játék grafikája lélegzetállító, bár a látványos háttéren néha nehezen ismeri ki magát az ember, nem tudni, merre lehet kanyarodni az erdőben és merre nem. A hanghatások tovább növelik a játék hangulatát. A játék fő felépítése nem sokat változott, bár a kezelést még kényelmesebbé tették. A képernyő alsó részén vannak a fő vezérlő ikonok: a mozgatásra való nyilak; a varázsláshoz szükséges könyv; a varázslatpontok és stamina visszanyeréséhez szükséges REST ikonja, a tábortűz; a SEARCH nagyítója; a ládanyitás kulcslyuka; és mellette a kulcs, a használat (USE) ikonja. A disk-szerű ikon adja a SAVE/LOAD/QUIT/CONFIGURE menüt. Az utóbbiban érdemes a sebességet rögtön maximálisra állítani. Figuráink fejére bökve léphetünk be a részletesebb karakter-lekérdező rendszerbe. A pajzsra bökve vizsgálhatjuk meg a képességeinket, a pentagramra bökve varázsolhatunk, a karakter nevét kiválasztva válthatunk osztályt. A Wizardry játékok különlegessége, hogy egy karakterrel bárhányszor osztályt válthatunk. Igaz, ilyenkor tulajdonságainknak mindig el kell érnie egy követelmény-szintet, és amikor kitanuljuk az új szakmát, tulajdonságaink lezuhannak egy minimális értékre. Az újabb váltáshoz pedig jónéhány szintet kell lépnünk, hogy az erőnk, IQ-nk, stb. újra megnőjön.

TÁRGYAK

Tízféle tárgyunk lehet elöl, kéznél, és tíz másik a batyunkban. A ládára bökve nézhetjük meg, mi is van a hátizsákunkban. A páncélt/fegyvert felragadva és a páncélos figurára mozgatva markolhatjuk meg a pusztítás csökevényes szerszámait ill. növelhetjük védettségünket. Ha egy új tárgyat találunk, a program ?-el jelzi, hogy dunsztunk nincs a zsákmány tulajdonságairól. Az ASSAY menüvel azonosíthatjuk. A siker esélye az Artifacts képességünktől függ. Ha ez nem sikerül, vagy a fegyver sebzésére/a tárgy által produkálható varázslatokra is kíváncsiak vagyunk, az IDENTIFY varázslatot kell bedobni.

VARÁZSLATOK

Újítás az edigiekhez képest, hogy a varázslatok erőssége most már 7-ig mehet, és van persze néhány új spell is azok számára, akik a korábbi részeket végigjátszva esetleg már az összeset begyűjtötték. Az eddig kevésbé használható Föld varázslatok közé most befúródott az egy ellenfélen brutálisan sokat sebző *Crush*. A psionicista a varázsló *Prismatic Spray*-éhez hasonló vegyes hatású *Dazzling Lights*-ot kapott. A *Restfull és Healthfull* a *Stamina* és *Heal Wounds* egész partira ható változatai. Persze továbbra is a *Nuclear Blast, Asphyxiation, Death Wish* a legiszonyatosabb mészárlásra képes támadási metódusok - képesek ledarálni egyszerre minden ellenséges csoportot (utóbbi kettő tekintet nélkül a hit pontra).

HARC

A harc az, ami nem sokat változott - továbbra is a kiábrándítóan primitív Bard's Tale-ből átvett rendszer. Szerencsére mindezt ellensúlyozza, hogy az ellenfelek jól kitaláltak, mindegyik fajta ellen más-más varázslatcsoport a leghatékonyabb. A fegyverek és a páncélok ügyes összeválogatásával már félig ütőképesek vagyunk - a másik fele a dolognak természetesen a helyes karakterösszeállítás. Nem árt, ha mindig van leg

alább két harcos karakterünk, aki elöl csépeli az ellenséget és felfogja az ütéseket. Ha kilátástalan a harc, még mindig ott van a RUN funkció.

A JÁTÉK MENETE

A tervezők megalomániája minden eddigi mértéket felülmúlt - RPG játékos legyen a talpán, aki az egészet feltérképezi! Könnyítés, hogy a programban van térképezés, ha térképező készletet megszerezzük, bár ez korántsem olyan kényelmes, mint például az Ultima UnderWorld-ben vagy a Black Crypt-ben. Mindig csak egy kis részletet láthatunk, és a Mapping képességünktől függ, hogy mi minden lesz rajta ezen a kis részleten. A térképező készletet úgy találhatjuk meg, hogy a starthelytől elmegyünk dél felé. Amikor a vízpart mellé érünk, lesz ott egy láda, benne a keresett tárggyal. Újdonság a víz, amelyben a Swimming képességgel lehet fürdőzni. Ettől függ ugyanis az, hogy mennyi staminánk fogy, ha lubickolunk. Érdemes 10-15-re felvinni az úszást, és utána egy víz-mezőről ki-be ugrálva továbbfejleszteni.

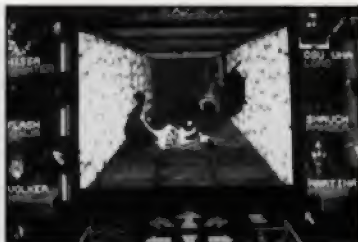
Az egyéb (nem feltétlenül leölendő) szereplőkkel való kommunikációt is bővítették. A társalgáson kívül beiktatták a Lore és Truce funkciókat. A Lore-val híreket, információkat húzhatunk ki az ellenfélből. Erre való egyébként a *Mindread* varázslat is. A Truce - tárgyalás akkor jó, ha a másik nem teljesen barátságos velünk. Pl. ha néhányszor megverekszünk a páncélboltossal, csak békítgetés után hajlandó velünk újra üzletelni. Ha magas a Diplomacy képességünk, akkor könnyen békét tudunk így kötni. Egyébként esetleg pénzbe (bribe) kerülhet a szabad elvonulás. A *Charm* varázslattal a tárgyalási esélyeinket növelhetjük. Beszélgetésnél érdemes minden fontosabb névre, helyre rákérdezni, így újabb információkat nyerhetünk, amelyekre másoknál kérdezhetünk rá. Ilyenek például a fajok (Dane, Munk, stb.) nevei, konkrét személyek (Galiere, Ukpyr, Mick the Pick), helyek (Orkogre, Myrmideon). Amikor valaki oldalakon keresztül szövegel nekünk, könnyen előfordulhat, hogy csak úgy mellesleg odavet egy mondatot, amit máshol másvalakinek szó szerint be kell írni! Pl. a Gorn uralkodónak a „Dartaen Alliance is broken" az óriás T'Rangnak a „Strike" mondatokat. Ugyanez a helyzet a tárgyakkal is: a program nem fogja a kezünkbe nyomni azokat a tárgyakat, amelyek a továbbjutáshoz feltétlenül szükségesek, más játékokkal ellentétben. Aki például New City-ben nem szedi fel a banánt a Munk kocsmában, bajban lesz Orkogre kastélyában...

Nagyon jól ki van találva a csapda-hatástalanítás. Amikor egy ládára bukkanunk, válasszuk ki a nyit ikont. Ezután a Spell-re bökve lőjünk el egy jó erős *Divine Trap*-et. Ez növeli a tolvaj csapdavizsgálatának hatékonyságát. A Disarm Trap-nél egy magas Skullduggery-jű tolvajt válasszunk. Az Inspect-nél megtudjuk, hogy milyen mintájú csapdával állunk szemben. A csapdák legtöbbje ugyanis úgy épül fel, hogy a 8 jel közül néhányat adott sorrendben kell kiválasztanunk. A vizsgálat után a rendelkezésünkre álló listából kileshetjük, hogy feltehetően milyen csapdával állunk szemben, majd az ott megadott sorrend szerint a bigyókat megnyomkodva a csapdát hatástalaníthatjuk. Ha egy zárt ládával vagy ajtóval kerülünk szembe, nem árt, ha mentünk egyet gyorsan. Ilyen esetekben ugyanis ha kudarcot vallunk az ajtó örökre beragadhat / a csapda könnyedén megölheti egy karakterünket.

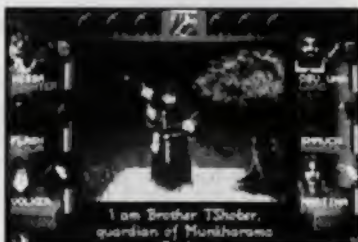
TIPPEK

A játék irdatlan nagy mérete miatt lehetetlen lenne egy teljes megoldást közölni - apró betűkkel szedve is betöltené a fél újságot. Ha bárkinek valamilyen problémája van, elakad valahol, inkább keressen meg levélben, igyekszem segíteni, ha tudok. Pár sorban azért szeretnék némi segítséget nyújtani most az elinduláshoz.

Miután megszereztük a térképkészletet, célba lehet venni New City-t, ami a starthelytől keletre van. Nem nehéz megtalálni, az út egyenesen oda vezet. Északon a Munk kocsmában szerezzük meg a banánt, keleten, a kijárathoz állító Savant Guardtól a Black Wafer-t. A város délnyugati részén van egy hosszúkás épület, ahol gombokat







kell nyomkodnunk: a Black Wafer-ra van írva, hogy milyen sorrendben milyen színűeket. A börtönben a kiszabadított fickó az Orkogre kastélyhoz küld minket egy üzenettel. Mielőtt elindulnánk persze érdemes az egész várost bejárnunk. Északkeletre egy nagy épület van, ide nem lehet innét bejutni, innét kijönni fogunk, ha majd a T'Rang városból visszateleportálunk. A bankban, a pénzdarabot tartalmazó láda szobájának falán van egy gomb, ami az „igazi" kincset (átkozott tárgyak + halott ember haja) tartalmazza. A keletre kivezető út egy hatalmas vadonon keresztül vezet. Az utat észak felé kövessük. Miután beszéltünk a Gork seregek vezérével és átadtuk neki az üzenetet, le kell térni az útról, mert a vadonban, északnyugati irányban található a Gorkok bázisa. A föld alatt érdemes a *Detect Secret* varázslatot állandóan bekapcsolni (ha egy karakterünknek sem elég magas a Scouting-ja), hogy a rejtett dolgokat észrevegyük. Az öreg király az üzenet szó szerinti bediktálása után odaad egy kulcsot, amivel megszerezhetjük az első, szuper-homályos szövegű tekercset, amelynek megfejtése az első agymunkát igénylő feladat..

Az előző részhez hasonlóan, itt is jellemző, hogy a megoldásokat nem szépen sorba gyalogolva találjuk meg, hanem irdatlan távolságokat bejárva kell ingáznunk ide-oda: ezzel is a program hatalmas méretének illúzióját akarják kelteni.

Mike Murphy

PC		
GRAFIKA	99	Összesen
ZENE	80	93
JÁTSZHATÓSÁG	95	

TOP LISTA

1993 Január

AMIGA

1. GOBLIINS 2.
2. INDIANA JONES IV
3. FLASHBACK
4. BILL'S TOMATO GAME
5. CURSE OF ESCHANTIA
6. K.G.B.
7. PINBALL FANTASIES
8. SIM CITY II.
9. ROAD RASH
10. NIGEL MANSELL G.P.

PC

1. FORMULA ONE G.P.
2. STREET FIGHTER 2.
3. COMANCHE
4. INCA
5. AV8B
6. SIM LIFE
7. COOL WORLD
8. DAUGHTER OF SERPENTS
9. CAMPAIGN
10. JOE AND MAC CAVEMAN NINJA

GAMEBOY

1. PRINCE OF PERSIA
2. HOOK
3. DR. FRANKENSTEIN
4. T2
5. SUPER MARIO LAND 2.

SEGA MEGADRIVE

1. EA HOCKEY 2.
2. SONIC 2.
3. RAMPART
4. DESERT STRIKE
5. TERMINATOR

C-64

1. CRYSTAL KINGDOM DIZZY
2. HAGAR THE HORRIBLE
3. SARACEN PAINT
4. ELVIRA II
5. SLICKS
6. DEMON BLUES
7. STEINBERGER HOTELMANAGER
8. CRAZY CARS III.
9. CAPTAIN DYNAMO
10. ENFORCER



FOTO AMIGA

AZ ANGLIAI CSATA

Ezúttal egy, a történelmi hűséghez stratégiailag nagyon ragaszkodó szimulátort kaptam ide a kezeim közé. Gyors történelmi áttekintés: 1939. szeptember 1-jén Németország megtámadta Lengyelországot. Ezzel kezdetét vette a II. világháború. 1940. május 10-én a hajnali órákban a Luftwaffe meglepetésszerű támadásokat indított belga, holland és észak-franciaországi repülőterek ellen. A francia kormány június 22-én fegyverszünetet kötött.

A német légierő 1940. július 10-től sorozatos támadásokat intézett a La Manche-on közlekedő angol hajók ellen francia repülőterekről. Augusztus 9. és 18. között haditengerészeti támaszpontok, repülőterek és rádiólokációs állomások ellen összpontosította tevékenységét. Augusztus 19-től szeptember 6-ig elsősorban angol repülőterek és hadiipari létesítmények voltak napirenden. Különösen a Spitfire gépek Southamptonban lévő gyárát bombázták nagy előszeretettel. Szeptember 7-től október 5-ig már csak a polgári lakosság körében kísérelt meg pánikot kelteni azzal, hogy Londont és környékét bombázta.

Kis történetünk a Luftwaffe Anglia elleni inváziójáról szól.

A „Melyik oldalon..." kezdetű tréfás népi fejtörő megválaszolása után három üzemmód közül válogathatunk.

1. PRACTICE

Repülsz, lövöldözöl, örökélet, öröküzemanyag, öröklőszer, örökharag stb. alapértelmezetten.

2. PILOT

Egyszerű mezei pilóta vagy, aki a kapott feladatokat hajtja végre.

3. CONTROLLER

Ez már összetettebb. Itt külön kell választani a német és az angol oldalt. A Luftwaffe oldalán könnyebb dolgunk van. Először is a térképen kiválasztjuk a fehér gyülekezési pontok közül, hogy melyikről melyik vörös célpontot támadjuk meg. Ezután a támadó erők nagyságát tudjuk beállítani figyelembe véve a bevethető erők maximumát, amit a STAND-BY: után levő szám jelez a térkép jobb felső sarkában. Megadjuk a repülési és támadási magasságot, valamint a támadás módját. Meg kell mondjam, hogy annyira tökmindegy mit állítasz be, hogy nem is érdemes foglalkozni vele. Mert-hogy a célt úgysem találod el, az holtbiztos. Egyedül a stukával van némi esély a sikerre. Ezek után a vadászfedezetet állítjuk össze megadva a gépek típusát (Me–109 v. Me–110), számát, valamint a kíséret módját. Azonban a STAND BY ezekre is vonatkozik, tehát ha 4 gépet indíthatunk egy nap és ebből már három bombázó, akkor már csak egy vadászt adhatunk kíséretként.

Angol oldalon kicsit másképp fest a dolog. Az első és legfontosabb különbség a sötétszürke kis négyzetek, amelyek a repülőgépgyárakat jelölik. Vannak Hurricane és Spitfire üzemek. A kész gépeket innen tudjuk transzportálni a repterekre. Láthatjuk, hogy mennyi gép van már kész, mennyi lesz másnapra, és mennyi egy hét múlva.

A világosszürke repülőtereken Hurricane gépek állomásoznak, a vörösökön Spitfire-ok. Gépeket lehet egyik reptérről a másikra is küldeni, de csak azokra, amelyeken ugyanaz a típus található. Ezen az oldalon is meg van szabva egy limit, hogy egy küldetésben hány gép vehet részt maximum. Annak természetesen semmi akadálya, hogy egyszerre több állomáshelyről indítsunk köteléket, akkor azonban a limit megoszlik a repterek között. Ilyen esetekben viszont megválaszthatjuk, hogy melyik kötelékben kívánunk repülni.

A térkép tetejére clikkelve, vagy F10-re kapunk egy pull-down menüt, amelyben a különböző opciókat lehet beállítani. Ez a menü repülés alatt is behívható, de akkor már nem tudjuk a legtöbb dolgot beállítani.

Ez a program a profi hanghatásokon és az általá-

REACH FOR THE SKIES

ban magas színvonalú grafi-kán kívül sok újat sajnos nem tud nyújtani. Ami az előnye, hogy más prg-khez képest igen kevés történelmi mozgásteret biztosít. Még gyakorló (practice) módban sem választgathatok kedvemre a géptípusok között. Akár az angol, akár a német oldalon harcolok, a program odavet egy feladatot; eszed nem eszed, nem kapsz mást. Azért legalább annyit megenged, hogy ha több kötelék megy más-más repterekről, akkor azt megszabhatom, hogy melyiknek akarok lelkes (és jó eséllyel hulla) tagja lenni. Egyébként a RAF oldalán azért jobb repülni, mert a radarrendszer mindig pontosan rávezet az ellenségre. Csak a sok üzenet közül, amit a társak és a torony ad, tudd hogy melyiket szánták neked.

Azonban arra nagyon ügyelni kell, hogy a géppark 75% alá ne csökkenjen, mert akkor ez a snájdig finom úr, Mr. Winston Churchill a maradék angol légiflottával Kanadába emigrál. Akinek viszont pontosan ez a célja, annak két megoldás kínálkozik. Az első, hogy az angolok oldalán harcolva a lehető legalacsonyabb hőfokon tartja a harci lázát, azaz igyekszik állandóan lelövetni magát, vagy egyéb más módon megszabadulni a gépétől, esetleg repülőbajtársait is jóízűen hátbatámadhatja. A másik lehetőség, hogy a németek oldalán küzd. (Ravasz egy húzás, mi?) Egyébként nem rosszak ezek a német gépek, hiszen koruk legmodernebb eszközeinek számítottak, csak az nem fér a fejembe, hogy a Do–17-es, a He–111-es és a Ju–88-as gépeket miért nem engedi a program vezetni. Hiszen a SWOTL-ban is vezettem B-17-est, aminek a személyzete 10 főből állt,



FOTÓ: AMIGA

mégsem zuhantam le félpercenként. Arról nem beszélve, hogy ha már bombázógép, akkor szeretnék én magam bombázni, mert így a küldetés csak egy harmadrangú lövöldözős játékká degradálódik. A programozók kicsivel több munkát is belefeccölhettek volna a bombázók belső kidolgozásába. És akkor még finom is voltam. A lövészkupolák mind a négy típusnál (Ju–87 is) ugyanúgy néznek ki. A fedélzeti gépfegyvereket az arcade játékokból ismert korongban kereszt helyettesíti, ami megint csak nem vált a program becsületére. A többi gépnél pedig a műszerek mondhatni csapnivalóak. Kérdőjel, hogy a vadászgépeken mi szükség van az autopilotra. Azt, hogy II. világháborús repülőgépekbe hogyan kerül videókamera, már meg sem kérdezem. Mert sokkal korrektebb lenne, ha repülés előtt megkérdezné a program, hogy felvegye-e videóra a repülést. Azonkívül német oldalon a program teljesen megszabadít a fel- és leszállás élményétől.

Az előzőekben szó volt arról a bizonyos 75%-ról. Rá kellett jöjjek, hogy a program németpárti. Tudniillik akármit is csináltam, a R.A.F. mindig elérte ezt a bűvös számot. Az akármi alatt azt értem, hogy német oldalon harcolva csak az enyéimet lőttem nagy buzgalommal, előszeretettel zuhantam le mindig, és a RAF ereje mégis mindig 75% alá redukálódott.

Összefoglalva azt tudom elmondani erről a programról, hogy maga az ötlet megnyerő, de a kivitelezése már kevésbé dobogtatja meg kicsi szívem. Német oldalon a grafika kissé elnagyolt, 92-es játéktól nem ezt várná az ember. A hang viszont határozottan kellemes. Az intro digitalizált élethű zaj, a programban sem rosszabb. Ebben azért a programozók kitettek magukért. A Stuka mint köztudott zuhanófékekkel van ellátva, amelyek éles sivító hangja sokszor demoralizáló hatással volt az ellenség földi erejére. Szerencsére ez sem maradt ki a hangrepertoárból. Persze ezek a hanghatások csak egy normális hangkártyával érnek valamit, pl. egy olyannal amit az 576 KByte üzletében vettem.

Drebil

Billentyűzet:

F1 – külső nézetben közelít
F2 – külső nézetben távolít
F3 – ha leköpnek sem tudom
F4 – l. mint fent
F5 – egyszerű külső nézet
F6 – követő nézet
F7 – bombázó nézet
F8 – műhold nézet (hmm... ez roppant érdekes. Csak nem az UFO-k?)
F9 – rakéta nézet (ez is ritkaság számba ment anno drakula)
F10 – menü
TAB – időgyorsítás (gyorsan rájössz hogy működik)
Numerikus billentyűzeten a számok 1–9 között: tekintetek vetése szanaszéjjel
A – autopilot
I – információ
P – szünet
S – hang ki/be
F – flaps ki/be
G – kerék ki/be (Stukánál természetesen nem működik)
V – videófelvevő ki/be
T – lövészek automatán
Bsp – JU-87-nél a pilóta bombáz vagy tüzel
* – fénykép készítése

PC / AMIGA	
GRAFIKA 83	Összesen
ZENE 70	79
JÁTSZHATÓSÁG 80	

King's Quest VI.

A ZÖLD SZIGETEK ZSARNOKA

Elérkeztünk immár a 6. részhez a King's Quest sorozatban. A Sierrának sikerült még a brilliáns 5.-nél is jobbat összehoznia! Hatalmas méret (15Mb), több mint 50 tárgy, csodálatos animációk, élethű hangok. És az intro? Ilyen tényleg csak a mesében van! 5 Mb teljes képernyős animáció, tiszta beszéd... szinte tökéletes. Ezúttal a leírás eléggé tömör, de hát nem csak a PC-seké a lap.



Alexander, Graham fia, Daventry hercege a varázstükörben meglátta Cassimát, aki a Zöld szigetekről hívta, s a segítségét kérte. Alexander a csillagok állásából megtalálja a Zöld szigeteket, ám a parton hajótörést szenved...

A partra sodródott családi gyűrűnket vegyük fel, majd húzzuk arrébb a gerendát, s az alatta lévő ládából vegyük ki a pénzérmét, s induljunk a falucskába, egyenesen a kereskedésbe. Itt beszéljünk az eladóval, vegyünk magunkhoz egy mentacukrot az edénykéből, majd vegyük meg a zenélő madarat (az itt vásárolt tárgyakat bármikor becserélhetjük), majd menjünk át a könyvesboltba, vegyük fel a kis székről a bonus könyvet, majd turkáljunk a jobb oldali könyvszekrényben, ettől kiesik egy lap az egyik verseskötetből. Beszélgessünk kétszer az árussal, aki felvilágosít Alhazredről, aki a kastélyában őrzi Cassimát. Sétáljunk el a kastélyig, az őrök a gyűrűnket látva beengednek, de Alhazred kidobat. Menjünk vissza könyveshez, s beszélgessünk a bohóccal, majd mutassuk meg neki a gyűrűnket. (Mivel ő az udvari bolond, nagy segítségünkre lesz később. De óvakodjunk Alhazred kémjétől, Shamir dzsinntől, aki más-más alakban próbál rászedni, de megcsillanó szeméről ráismerhetünk.) Keressük fel a hajóst, beszéljünk vele, erre beenged, csevegjünk tovább, s megtudjuk, hogy a szigetet egy varázstérkép segítségével lehet elhagyni. Az asztaláról vegyük fel a nyúllábat, majd irány a boltos, aki a gyűrűnkért cserébe ideadja a varázstérképet, amivel ezentúl vízpartról tudunk teleportálni, rámutatva a kívánt célpontra. Tüstént próbáljuk ki, s menjünk a Sacred Mountain szigetre, s vegyük fel a partról a tollat és a virágot, majd térjünk vissza a Crown sz.-re, ahol a boltos épp kidob néhány dolgot, köztük egy értékes láthatalanság-tintát is. Vegyük fel, majd irány a Wonder sz. Itt be kell bizonyítani öt kicsi törpének, hogy nem vagyunk emberek. A nagyorrúnak adjuk a virágot, a fülesnek zenéljünk a madárral, a nyelvesnek adjuk a mentacukrot, a nagykezűnek a nyúllábat, s a gülüszemű előtt használjuk a tintát. Gyorsan vegyük fel a partra sodródott papírt, majd olvassunk fel az álmatlan kagylónak, s közben lopjuk ki a szájából a gyöngyöt. Irány jobbra, s túrjunk a könyvek közé: előjön a könyvkukac, s megígéri, ha hozunk valami fontosat neki, ad egy könyvet. Ezután nézzük meg a pókhálót közelről, s kezdjük letekerni a szálat. Amikor a pók odamegy, szedjük ki a hálóból a papírdarabkát, rajta egy szó: szeretet. Irány a csodálat kertje, ahonnan vegyük fel a rohadt paradicsomot és a jégkáposztát, majd furulyázzunk a napraforgóknak, s közben vegyük fel a falról a lyukat (furulya a Crownon, csere a kereskedőnél). Lépjünk be sakkországba, s próbáljunk továbbmenni: a pacik nem engednek, de kijön a két királynő, s a fehér egy széndarabot kér tőlünk, a piros otthagyja a sálját. Irány a Beast szigete, ahol adjuk oda a kicsi könyvkukacnak a papírt, aki ezért hajlandó velünk jönni. Dobjuk a forró vízbe a jégkáposztát, s keljünk át rajta. Vegyük fel a lámpát, s a kert elől a téglát (a kertbe NE menjünk!), majd irány ismét a S.M sziget. Másszuk meg a logika falát (a kérdésekre bármit felelhetünk), s az Azur lordok kérésére mentsük meg a minotaurusztól Lady Celestét. Hozzuk el a gyertyát a Crown-i kereskedőtől, majd a katakombákban keressük meg a koponyát, a pajzsot, a pénzérméket, majd a prést, és a téglát dobjuk a fogaskerekek közé. Az alsó szinten keressük meg azt a szobát, ahonnan zaj hallatszik. Rakjuk a keleti falra a lyukat és lessük meg.

ahogy a szentélyébe megy,a minotaurusz. Keressük meg a szőnyeges termet, s nyomjuk meg a szőnyeg alatti gombot. A szentélybe érve tartsuk a minotaurusz elé a piros kendőt, mire ő a tűzben landol. Jutalmunk egy fiola szentelt víz meg egy kis tőr, s a térképen megjelenik a Dridák szigete. Az új helyszínről lopjuk el a szekercét, s egy kis szenet, amit vigyünk is el a Wonderre, a királynőnek, aki egy tojást ad érte. Vigyük vissza a könyvkukac kicsinyét, aki hálából egy könyvet ad nekünk, amit a Crown-i boltban cseréljünk be a varázskönyvre. Kezdjük is el a varázslatokat: töltsük a lámpába a szentelt vizet, majd a mocsár mellől vegyünk fel egy üveg tejet, s adjuk a kertben az egyik gyerekparadicsomnak. Erre a többi sírni kezd, s mi egy kis könnyet tölthetünk a lámpába. A kertben a széken lenni kell egy teáscsészének, s az asztalon egy üvegcsének – vegyük fel őket. A mocsárból merítsünk 3-szor a teáscsészével, amitől szörnyen dühös lesz az ág a lápban, s még tovább hergeli a parton ülő fácska. Adjuk a fácskának a paradicsomot, mire ő megdobja az ágat a lápban, aki swamp oozet dob vissza. Ez kell nekünk varázsfestékhez, tehát ebből merítsünk. Ezután irány a Beast szigete, az őrködő nyilas előtt a pajzs segítségével bejuthatunk a kertbe. Szakítsunk le egy szál rózsát, majd az előttünk összenövő bokrot vágjuk szét a szekercével. Bent maga a Beast fogad, aki – mint tudjuk – egy szép lány segítségére vár. Siessünk a Crownra, a rózsás házból kijött lánynak adjuk át a rózsát és a Beasttól kapott gyűrűt... a többit ismerjük a meséből... Jutalmunk egy tükör és a lány régi ruhái. Töltsük meg a kút vizével a lámpát, s mormoljuk el az esőcsináló varázslatot a könyvből. Tépjünk le még egy rózsát, majd irány a Crown sz., a kereskedőnél váltsuk ki a gyűrűnket a gyöngyért, s hozzuk el a zenélő madarat. Menjünk el a nagy fához, csaljuk le a madarat a zenélővel, s küldjük el vele Cassimának a gyűrűnket, a verset és a rózsát. Jutalmunk egy szalag, amiben egy hajszálat találunk. Most választút előtt állunk: vagy már most bemegyünk a női ruhában a kastélyba, vagy továbbjátszunk. Én a teljesség kedvéért végigjátszottam, tehát irány a Druidák sz.-e, az áldozóhely, ahol rögtön a tűz fölé helyeznek, de szerencsére a lámpa aktivizálódik, s az eső eloltja a tüzet. A druidáktól a halál országáról hallhatunk, s Night Mare-ról, aki a két világ között képes közlekedni. Rakjuk a parázsba a koponyát, majd az izzó fejbe a tojást és a hajszálat (ez a bájoló varázs). Irány a S.M.-sz., ahol megtaláljuk Night Mare-t. Küldjünk rá egy bájoló varázslatot, s elvisz minket az alvilágba. Beszéljünk Cassima szüleivel, akik egy jegyet adnak, majd a következő képernyőn lévő asszonytól egy kendőt kapunk, és megkér, hogy keressük meg a fiát. A halál kapujában játsszunk egyet a csontokkal, mire a csontvázak táncra perdülnek, s egyikük elejti a kulcsát. Adjuk át az őrnek a jegyet, majd bent vegyük le a lovag kesztyűjét, s menjünk ÓVATOSAN a révészig, merítsünk a teáscsészébe vizet, majd adjuk át a pénzünket a révésznek, aki átvisz a halál urához. Hogy a Lord színe elé kerülhessünk először egy találós kérdésre kell felelni (LOVE). Dobjuk a Lordhoz a kesztyűt, majd tartsuk elé a tükröt: meglátva a rengeteg szenvedést, egy könnycsepp jelenik meg az arcán: nyertünk! Cassima szüleivel szerencsésen landolunk a Crown sz.-en. Térjünk be a kereskedőhöz, s igyuk meg a zöld löttyöt, amitől tetszhalottá válunk. A dzsinn ezt látva viszi az örömhírt Alhazrednek, aki visszaparancsolja a lámpába. Az öreg lámpaárusnál cseréljük be a lámpánkat a hosszúkás kékre, vegyük meg az ecsetet, s irány a palota fala. Keverjük össze a csésze tartalmát a fekete tollal, s az ecsettel fessünk egy ajtót a falra, majd süssük el utolsó varázsunkat... A kastélyban keressük meg az elveszett gyermek lelkét, adjuk át neki a kendőt, ő elárul egy titkos ajtót. Keressük meg Jollot, s adjuk oda a lámpát, ő majd kicseréli, mi pedig húzzuk meg a páncél jobb karját, mire megnyílik a titkos ajtó. A titkos járaton haladva nézzünk be a lyukakon: az elsőből az őröket látjuk, s azt halljuk: ALI...; a másik mögött Cassima szobája van, adjuk neki a tőrt; a harmadikon Alhazredet láthatjuk, amint levelet ír. A járat egy szobába vezet, ahol egy dobozban levő papíron a ZEBU szót olvashatjuk, s a láda pedig (a kulcs nyitja) egy meghívót tartogat számunkra. Menjünk vissza (nehogy ki az ajtón!), s a baloldali ajtónak mondjuk: ALIZEBU. Kinyílik, s bent megtaláljuk a szigetekről elcsent dolgokat. Alhazred egymás ellen akarta uszítani a szigeteket hamis vádakkal („a másik lopta el..." stílusban). Felcsendül a nászinduló...Rohanjunk az emeletre, az őrnek adjuk át a meghívót, s az esküvőn kiáltsunk Cassimára...Kiderül, hogy Shamir dzsinn öltötte fel a lány alakját... Cassima szülei megmentik életünket, de Alhazred elmenekül. Vegyük üldözőbe. Alhazred Shamirral akar elpusztíttatni minket... Hál isten-nek Jollo az utolsó pillanatban megérkezik a lámpával, s mi parancsoljuk bele Shamirt. Vegyük le a falról a kardot, s győzzük le Alhazredet, amiben Cassima is segít a tőrrel... Jutalmul elnyerjük Cassima kezét és a Zöld szigetek királyságát.

(koronczai)

PC		
GRAFIKA	100	Összesen
ZENE	89	99
JÁTSZHATÓSÁG	98	

Summer Challenge

Bár már több hónap eltelt a nyári olimpia óta, az Accolade játékát még mindig nem tudtam félretenni. A grafikák, színek, animációk és hangok olyan fantasztikusak, hogy már a demó végignézése is remek szórakozást jelent. A program nyolc versenyszámának nagy része pedig annyira érdekes és látványos, hogy egyszerűen nem lehet megunni.

Az olimpián egyszerre legfeljebb tíz játékos vehet részt. Ha ennél kevesebben vagyunk, bizony igen kemény gépjátékosokkal kell felvennünk a versenyt. Szerencsére, mielőtt a sorsdöntő futamokra sor kerülne, lehetőségünk van egy kis gyakorlásra is.

Az egyes versenyszámok képernyőjén elég gyorsan kiismerhetjük magunkat, hiszen a sportágakban mindig mindent ugyanott találunk. A kép bal felső részén például a szám pályájának alaprajzát talál-juk, ami kerékpárnál teljesen felesleges. Az ugrószámokban ugyanitt a léc magasságát látjuk. A kép alján találjuk a versenyző nevét, valamint gyakorlás közben az eddigi rekordot, verseny közben pedig az első helyezéshez szüksé-ges eredményt találjuk.

Íjászat

Az íjászat során négyszer három lövést kell leadnunk, az egyes sorozatokhoz 30-30 másodperc áll rendelkezésünkre (az időt és az eddigi összpontszámunkat a jobb alsó sarokban láthajtuk). Óránk akkor indul, amikor a céltábla kinagyított rajza megjelenik a kép közepén.

Íjunkat az ENTER lenyomásával feszíthetjük meg, és a gombot csak a célzás befejezésekor szabad elengednünk! A célkeresztet a táblán a nagy kurzormozgató nyíllal irányíthatjuk, de mivel a kereszt célzás közben szívverésünk ütemére teljesen kiszámíthatatlanul imbolyog, így egy jó találat gyakran csak szerencse kérdése. Ennek ellenére az egész játék során ebben a számban lehet a gépjátékosokat legkönnyebben legyőzni.



FOTÓ: PC



Lovaglás

Szerintem ez a szám fantasztikusan jól sikerült, és kiemelkedik az egyébként is remek programból. A versenyt egészen érdekes szemszögből követhetjük, ugyanis a rajzon emberkénket és lovunkat hátulról és kicsit felülről látjuk. A kép bal szélén a pálya alaprajzát és az akadályok helyét, a térkép alatt pedig az eddig levert akadályok számát találjuk. Végül a jobb alsó sarokban az indulás óta eltelt időt és lovasunk sebességét látjuk.

A feladatunk látszólag egészen egyszerű: minél gyorsabban és minél kevesebb akadályt leverve kell végighaladnunk a pályán. A dolgot csak az nehezíti, hogy ha leesünk a lóról – ami eleinte elég gyakran előfordulhat – vagy kihagyunk egy akadályt, kizárnak a küzdelmekből. A verseny természetesen időre megy, s minden levert akadályért 10 másodperc büntetést kapunk.

Lovunkat a fel, illetve le nyílakkal gyorsíthatjuk és lassíthatjuk, a jobbra és balra nyilakkal pedig fordulni tudunk. Az akadályokat a szóköz lenyomásával ugorhatjuk át. A pályán minél gyorsaban vágtázunk, annál nagyobbat és biztosabbat

ugorhatunk. Túl nagy sebességnél azonban már nehéz, hogy jó párszor neki kellett gyürkőznöm, mire végre sikerült végigmennem rajta.



FOTÓ: PC



Kajak

Itt a klasszikus kajak helyett az annál valószínűleg sokkal látványosabb vadvízi evezést találjuk. Ez pedig azt jelenti, hogy kis csónakunkkal egy meredek partok között száguldó patakon kell épségben lejutnunk. Az amúgy is elég veszélyes feladatot csak tovább bonyolítja, hogy eközben felülről belógatott elég szűk kapuk között kell áthaladnunk. Szerencsére a kapuk kihagyásáért csak 20 másodperc büntetést kapunk és nem zárnak ki véglegesen a futamból. Hasonlóan büntetés jár – mindössze 5 másodperc – a kapuk érintéséért is. Menet közben hibáink számát a térkép alatt, az eltelt időt és sebességünket pedig a kép jobb alsó sarkában láthatjuk.

Emberkénk sebességét az előre, illetve hátra nyilakkal változtathatjuk, a fennmaradó két nyíllal pedig természetesen kanyarodni tudunk. Ha valaki még az előzőnél is élesebb fordulatokra vágyik az egyszerre nyomja le az ENTER-t és a jobbra vagy balra nyilat.

Gátfutás

A gátfutás szintén látványos és nagy figyelmet igénylő versenyszám, de sajnos nagyon fárasztó is, hiszen 400 méteren keresztül megállás nélkül az ENTER-t kell püfölnünk, így ösztökélve minél nagyobb iramra emberkénket. Ezen erőlködés közben az egyetlen érdekességet a felbukkanó akadályok jelentik, melyeket a szóköz lenyomásával ugrorhatunk át. S hogy a dolog még egy kicsit nehezebb legyen, ha túl korán vagy későn ugrunk, emberkénk megbotlik a gátban és lelassul, sőt nagyobb hibák után hasra esik és így kénytelen feladni a versenyt.

Rúdugrás

Ez szintén egy látványos és izgalmas versenyszám. Ugrás előtt a le-fel nyilakkal állíthatjuk be a magasságot, majd az ENTER lenyomása után kezdhetjük az ugrást. Nekifutásnál a gyorsításhoz szintén az ENTER-t kell ütemesen nyomogatnunk (ezt a izgalmas műveletet a rúd elengedéséig ne is hagyjuk abba). Amikor a szivacs közelébe értünk, nyomjuk le a szóközt. Ekkor emberkénk leteszi a rúd végét és a levegőbe emelkedik. Amikor már elég magasra jutott, engedjük el a szóközt és a gyorsítást is befejezhetjük.

Itt végre minden magasság teljesítéséhez három kísérlet áll rendelkezésünkre és egy sikeres ugrás után tovább emelhetjük a lécet. (A téli változatban a szabályok még nem feleltek meg a valóságosnak.)

Magasugrás

A magasugrás tulajdonképpen teljesen megegyezik a rúdugrással. Ugyanúgy kell a magasságokat beállítanunk, szaladnunk, ugranunk és leesnünk. Ami igazi újdonság, az a sok jópofa rajz és animáció, ami a sikertelen ugrásokat kíséri.

Gerelyhajítás

Hát sajnos a gerelyhajításra sem találtak ki semmi újat, úgyhogy használjuk az előző két számban már jól begyakorolt módszert. Az ENTER-rel ismét gyorsítunk, a szóköz lenyomásával viszont most a dobás szögét állítjuk be. Emberkénk akkor dobja el a gerelyt, amikor elengedjük a szóközt. Ebben a számban is három kísérletünk van, s a versenybe csak a legnagyobb dobás számít be (természetesen ha belépünk, az érvénytelen dobásnak számít).

Kerékpár

Hát a végére maradt a leggyengébb rész. Bár ez a versenyszám is gyönyörű, de semmi ötlet, érdekesség nincs benne. Négy kört kell tekernünk lehetőleg minél gyorsabban, s ehhez másfél percen keresztül egyszerűen az ENTER-t kell vernünk (és persze a jobbra és balra nyilakkal a pályán kell maradnunk).

Szóval a játék fantasztikus meg gyönyörű meg minden, de például az utolsó versenyszám már elég unalmas. De ezt nem is lehet csodálni, hiszen rengeteg sportág van (pláne, ha hozzávesszük a téli olimpiát is), és ennyi teljsen új ötletet elég megerőltető lehet kitalálni. Ezért mindenki válassza ki azokat a tusákat, melyek szimpatikusak és szórakozzon jól. Nagyobb társaságnak pedig egyszerűen nem is tudnék jobb időtöltést ajánlani, mint egy olimpiai pontvadászatot.

PC	
GRAFIKA	100
ZENE	90
JÁTSZHATÓSÁG	100
Összesen	99

THE PRINCE BUFFOON
Gobliins 2

Folytatás a 25. oldalról

hiszi, hogy a szobor beszél, mi Fingus-szal a székre felállva kiakaszthatjuk a szörny feletti kötelet. Ezután már csak Winkle-lel meg kell ijeszteni a szörnyet a fogsorral, majd a nyakába kell dobni az üllőt, s máris szabad az út lefelé. Vegyük tehát elő a búvárfelszereléseinket, és ugorjunk.

A tenger alatt először Winkle-lel másszunk fel a hajóárbócra, majd Fingus-szal nyomjuk meg a lámpát. Kapjuk el a lámpahalat, és rakjuk fel a jobbfelső sarokba, a sötétbe, ahol így egy láda válik láthatóvá. Ezután menjünk ki jobbra. Fingus-szal másszunk be a felső lyukba, majd Winkle-lel. Fingus-szal a székről ugorjunk rá a tengeri csikóra, aki felvisz minket a sellő mellé. Ott találhatunk egy lyukat, amiben kotorásszunk. Egy rákot találunk, amely azonban elszalad. Viszont egy kesztyű jön elő utána, amire Winkle-lel dobjuk rá a kagylót. Másszunk le, és vegyük ki a kesztyűt húzzuk rá a balfelső sarokban található szemre, s így most már meg tudjuk nézni, hogy mi van a mögötte lévő üvegben. Winkle egy gyöngyöt, Fingus pedig egy segélykérő levelet szed ki az üvegből. Most menjünk vissza a hajóroncshoz. Fingus-szal álljunk rá a kagylóra. Winkle-lel nyomjuk meg a lámpát, majd forgassuk meg a kormánykereket. A kinyíló kagylónak fel kell repítenie Fingus-t a hajó elejére. Ekkor Winkle-lel dobjuk a tengericsillagot a ládára. A csillag felfeszíti a ládát, Fingussal mi pedig piszkáljuk meg a hajó elején a szobrot minek hatására az feldobja őt a ládához. Ha jól csináltuk, Fingus kiveszi a tőrt a ládából. Winkle-lel menjünk be a hajó belsejébe, mivel bentről kinyomja a hajó oldalán lévő koponyát, amit pedig Fingus-szal, a tőrrel vágjunk le. A koponyából kieső gyémántot természetesen vegyük magunkhoz, majd menjünk vissza jobbra. Adjuk oda a gyémántot és a gyöngyöt a sellőnek, aki hálából kinyitja a rácsok egy részét. Mutassuk meg a polipnak a herceg kétségbeesett levelét (milyen szerencse, hogy tud a polip olvasni), aki rögtön segítőkészebb lesz, és kinyitja a maradék rácsokat. Szedjük össze a kesztyűt, és a széket, és már távozhatunk is.

A vár csőrendszerein keresztül végül a konyhába kerülünk. Nyomjuk meg Fingus-szal a falon függő hal szemét. Fingus jó nagyot kap a haltól, viszont repülés közben leveri a sót, amit vegyünk fel. Emeljük fel a lábas fedelét, és Winkle-lel sózzuk meg a bent ülő fazont. A fickó nagyon örül a fürdősónak, s elárulja, hogy az egyik fazékban egy reszelőt találhatunk. Vegyük tehát ki Winkle-lel. Fingus-szal fogjuk meg a jobboldali kötelet, Winkle-lel pedig húzzuk meg a bal szélsőt. Ha felértünk Fingus-szal, reszeljük el a kalitka tetejét. A kalitka elrepül, s így már oda tudunk menni a szögekhez. Húzzunk ki egyet a falból. Most egy elég galád tréfa következik a szakáccsal szemben. Winkle-lel jól sózzuk meg a készülő ételt, majd menjünk a szakács mögé. Amikor az ablakon benyúló hústorony jól megrángatja a szakácsot, rakjuk a hátsó fertálya alá a szöget. Szerencsétlen szakács amint visszaül, fájdalmában felhajítja az egyik készülő gombócot, amit - a már ott várakozó - Fingus-szal jól locsoljunk meg a barátság italunkkal. Ezek után menjünk balra, a trónterembe. Itt már láthatjuk, hogy a Démonkirály gombócot kedvelő udvaronca immár ártatlan mosollyal ül a helyén. Vegyük fel a borsot. Winkle-lel a székről tartsunk bakot a felső szint felé, és másszunk fel Fingus-szal. Fent nyomjuk meg a gombot, és másszunk be Winkle-lel az így kinyíló szembe. A szobor fején keresztül a fülein át közlekedhetünk. Ha a fent található nyelvet Winkle-lel, akkor húzzuk meg, amikor Fingus épp a fejben sétál, akkor a kinyíló szemen keresztül Fingus egy gomb segítségével egy svábbogarat ereszt ki a trón aljánál. Miután ezt megtette, Winkle-lel siessünk le a baloldali lyukhoz, s abba benézve vonjuk el az udvaronc figyelmét. Ezalatt Fingusssal a másik oldalon a kesztyűvel be kell nyúlnunk a lyukba, s így fel tudjuk venni a svábbogarat mielőtt az udvaronc befalná. Ha megvan a bogár, rakjuk ugyanehhez (a jobboldali) lyukhoz, és öntsünk erre is barátság italt. Ezzel a másik udvaronc is ki van lőve. Ezután fogjunk ugyanígy még egy bogarat, és távozzunk balra. Fingus-szal tépjünk ki egy szálat a sisak tollából, és mártsuk a festő vödrébe. Mint azt a festményen láthatjuk, a démon a katicabogarat szereti, készítsünk tehát neki egyet. Tegyük a svábbogarat az alsó lyukhoz, majd fessük be a piros festékkel, és szórjunk rá borsot. Végül a legfontosabb: öntsünk rá barátság italt. Menjünk vissza a trónterembe, ahol most már kiszabadíthatjuk a herceget. Mostantól a herceget is mi irányítjuk. Távozzunk ismét balra.



FOTÓ: AMIGA

Álljunk Fingus-szal, és Winkle-lel is a gép alá, a herceggel pedig kapcsoljuk be a gépet. Így hőseink összemennek, és egy asztalra teleportálódnak.

Vigyük odébb a kést kétszer, úgy hogy a nyelénél Fingus-szal, az élénél pedig Winkle-lel fogjuk meg. Ezután Fingus-szal kivehetjük a könyvjelzőt, amit pedig rakunk kanócnak a gyertyába. Winkle-lel fogjuk a gyufát, és piszkáljuk ki vele a koponya szemét. Focizzunk egyet a szemmel a herceggel. Jó gyerekhez méltóan rögtön ki is töri az egyetlen lehetséges üveget, a szemüveget, Fingus-szal tartsuk a kitört darabot a fényre, s így gyújtsuk meg a gyertyát. A gyertyából kiolvadt viaszt nyomjuk bele a levélen található pecsétbe. Az így keletkezett lenyomattal

kinyithatjuk az asztalon heverő dobozt, a dobozból kieső magot pedig tegyük a térképen található faluhoz. A mag helyén kinőtt növényen mindhárom hősünkkel ereszkedjünk le.

A herceg nem nagyon akar lejönni a paszulyról, ezért próbáljuk meg Winkle-lel lehozni. Másszunk be a lyukba. Lecsalogatni ugyan nem sikerül, de egy babbal gazdagabbak lettünk. Emeljük fel a földön a követ, s a kinéző vakondnak adjuk oda a babot. Mialatt Winkle még egy darabig nem engedi el a babot, Fingus-szal vegyük le a vakond sapkáját. Winkle-lel verjünk le egy almát a gyufával, Fingus-szal pedig kapjuk el az almát a sapkával. Most már az almával együtt bújjunk be a lyukba, s így végül sikerül a herceget lehoznunk. Nem sokáig tart az örömünk, mivel a herceg gyorsan bekap egy gombát, és eltűnik. Nincs más választásunk, mint utánamennünk. Együnk tehát mi is a gombából.

Ismét egy furcsa helyszínre kerültünk. Álljunk Fingus-szal a tekebábuk mellé, az előjövő tekegolyóra pedig a csillagról ugorjunk rá Winkle-lel. Az így szerzett golyót tegyük a túloldalon található doboz tetejére, és maradjunk is ott. Fingus-szal ugráljunk a jobbalsó lemezen. Így a ládából felrepülve Winkle lesodor egy biztosítótűt. Szerezzünk ismét egy golyót, de miután feltettük a doboz tetejére, Winkle-lel a katapultra álljunk. Így a golyó a katapultra esik, s Winkle felrepül a legfelső szintre. Fingus-szal álljunk a szivárvány aljánál levő lemezre, Winkle-lel pedig a fenti lemezen ugráljunk. Most már Fingus is feljutott. Készítsünk vele egy buborékot az antenna segítségével, majd üljünk rá buborékra. Ezalatt Winkle-lel menjünk vissza a legalsó lemezhez majd, amikor Fingus a buborékon ülve leért a ládáig, kezdjünk el ugrálni a lemezen. Ennek következtében Fingus a biztosítótű mellett köt ki, amit persze vegyünk fel. A már ismert módszerrel ismét juttassuk fel mindkét goblinunkat a legfelső szintre. Egyikükkel nyomjuk meg a herceg melletti gombot, majd amikor a herceg belefolyt a fúvókába, a másikukkal nyomjuk meg az antennát. Ezután menjünk a buborékhoz, és a tűvel pukkasszuk ki belőle a hercet.



FOTÓ: AMIGA

Végre visszajutottunk hát a paszulyhoz. A herceggel álljunk a katapultra. Winkle-lel nyomjuk meg a gombot, majd amikor a kulcs megjelenik tapossunk rá Fingus-szal a katapultra. A hercegnek sikerül megszereznie a kulcsot, azonban egy madár elviszi őt is, és a kulcsot is. Menjünk tehát utána, hátra.

Az ott található követ a két goblinnal adogassuk fel a harmadik szintig. Winkle-lel ugorjunk rá a tigris fejére, majd Fingus-szal dobjuk a tigris farkára a követ. Winkle így felrepül a szoborfejig, amit lökjünk le.Ismételjük meg az ugrást a tigrisről, de most csak a második szintről dobjuk a követ, majd Fingus-szal álljunk a tigris fejére. Lökjük le Winkle-lel ismét a fejet, így Fingus a különálló kis talajra érkezik. Ugráljunk ott, ahol három felkiáltó jelet jelez a pointer. Amikor a kis földdarab egy szintben van Winkle-lel, vele is ugorjunk át oda. Winkle-lel támaszkodjunk át a madarak sziklájára, és Fingus-szal gyalogoljunk át rajta. Reszeljük ki a madár kalitkáját teljesen. A madarak ezután el is repülnek. Vegyük fel a kulcsot, és menjünk vissza a házhoz. Nyissuk ki a kaput a kulccsal.

Ismét Tazaar-hoz, a varázslóhoz érkeztünk. Mint kiderül a herceget egy démon szállta meg. Próbáljuk meg kiűzni az újonnan nálunk lévő varázsitallal. A művelet sikerül, viszont a kijövő démon ismét elviszi a herceget. Vegyük fel a Tazaar feletti polcról a ceruzát. Winkle-lel háromszor rajzoljunk egyre randább pofákat a Tazaar melletti táblára. Tazaar végül beidegesedik, és hozzánk vágja a szivacsot, amit vegyünk fel. Most Fingus-szal próbáljuk kidekorálni Tazaar portréját. Mikor a varázsló eldobja a bumerángját, Winkle-lel ugorjunk a fotelba, és kapjuk el. Idegesítsük még egy kicsit Tazaar-t: a pohárból öntsünk egy cseppet a fejére Winkle-lel. Ekkor dühöngeni kezd, és a túloldalról leesik egy fopiszkáló. Fingus-szal a bumerángot használva állítsuk meg a fogpiszkálót, majd vegyük magunkhoz. Winkle-lel piszkáljuk ki a csontváz fogát. A csonti mellkasából kieső üveg azonnal széttörik, amit viszont itassunk fel a szivaccsal. Winkle-lel fújjunk a varázsló pipájába, közben Fingus-szal a felszálló füstre csepegtessünk a szivaccsal. Ténykedésünkre egy kapu jelenik meg, amin mindkettőjükkel távozzunk.

Egy barlangba kerültünk, oda ahol a démon tanyázik. Fingus-szal álljunk a jobboldali szemre, majd Winkle-lel fentről (a három felkiáltójelnél) ugrojunk le. Vegyük fel Fingus-szal a az egeret. Lent egy krokodil tanyázik. Csalogassuk ki az egérrel, majd ugorjunk rá a fejére. A démon ekkor kinyújtja a kezét felénk. Gyorsan dobjunk egy bumerángot a barlang falán lévő fogakba. A leeső fog átszúrja a démon kezét és ezért elengedi a herceget. Gyorsan ugorjunk le ismét, így a kiugró szemmel a démon segítőtársát is elintézzük. Most már csak ki kell jutnunk valahogy. Tegyük fel a szivacsot a kő tetejére. A herceggel álljunk a szemre, majd Winkle-lel ismét ugorjunk egyet. A herceg rázuhan a szivacsra, s így benedvesíti a követ. Ezalatt kell nekünk Fingus-szal a kőre rajzolni a kijáratot, amit Winkle-lel azonnal ki is kell nyitnunk. Ha ez megvan, hőseink távozhatnak, és játéknak ezzel vége. THE END

Ha két szóval kéne jellemezni a Gobliins 2-öt, valahogy így tenném: Tömény Hülyeség. Néhány helyszínnél elgondolkodtam, hogy is lehetnek ilyen pihent agyú emberek a világon, akik ezt kitalálták?! Ezzel persze csak annyit akarok mondani, hogy nehogy kihagyd ezt az anyagot!

V. Z.

PC	AMIGA	C-64

		Összesen
GRAFIKA	93	90
ZENE	90	
JÁTSZHATÓSÁG	92	

JANUÁRTÓL
NINTENDÓ ÉS SEGA
JÁTÉKOK KÖLCSÖNÖZHETŐK

576 KByte SHOP

XIII. Pozsonyi ut 14. — Tel.: 1126-415
Nyitva tartas: hétköznap: 10–18h-ig, szombaton: 9–13h-ig

ÖT ÁSZ EGY PAKLIBAN!



Játékprogramok
Lemezek ✻ Kábelek
Discboxok ✻ Egerek
Floppy drivok
Joystickok
és egyéb kiegészítők
tartozékok

EGY HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

ORSZÁGOS VISZONTELADÓI HÁLÓZAT KIÉPÍTÉSÉN DOLGOZUNK, SZERETNÉNK, HA ÖN IS TÖRZSVÁSÁRLÓNK LENNE.

VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK CSOMAGKÜLDÉS!